ファイナルファンタジーV座談会開催！

WEEKLY ファミコン通信

1993
1*29
290yen



聖剣伝説2
傑作アクションRPG!!
大増ページで新情報続出

真・女神転生IIを暴く！
ついにスクープ成功！ファミ通だけの独占情報公開!!

緊急スクープ
パイオニアから新マシン
レーザーアクティブ誕生！

アフターVはどーなる！

ドラクエV、FFVの2大巨編に続くRPGの正体!?
今後出てくるRPGを大胆に予測してしまう総力特集

平成5年1月29日発行（毎週1回金曜日発行）第8巻 通巻215号 昭和61年9月4日第三種郵便物認可



SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
槍で迫るか、力で押すか!?
渾身の秘技！
うしおととら
蒼月潮、15歳。獣の槍を持たせりゃ日本一。「とら」こと長飛丸。推定年齢500歳以上。縦横無尽の槍さばきと、恐るべきとらのパワーがおりなす、胸のすくようなアクションで妖怪たちを次々に倒す。
●週刊少年サンデーの人気コミックがついに〃原作を忠実にアクションゲーム化！
●主人公には獣の槍で戦う「うしお」と力で迫る「とら」を自由に選択。ダイナミックで豊富な攻撃アクションが冴え渡る！槍が、爪が、火災が、そして電撃が妖怪を斬る！
8M ¥8,800(予)[税別]
1月22日発売予定
●価格はメーカー希望小売価格です。
●表示価格は、税別になっております。
●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく！ ●受付時間外の電話はおさけください。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
製作・発売元／株式会社ユタカ 販売元／株式会社バンダイ
©KAZUHIRO FUJITA・SHOGAKUKAN ©YUTAKA 1993
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
◄このマークのお店でお求め下さい！
yutaka
株式会社ユタカ
東京都台東区駒形2-6-7河村ビル2F 〒111


SUPER Famicom
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
誰を選ぶか!? 友情の合体攻撃!
ゲゲゲの鬼太郎
復活!天魔大王
8M ¥8,800(予)[税別]
2月5日発売予定
ゲゲゲの鬼太郎、年齢不詳。知恵者の父や妖怪仲間とともに力を合わせて悪い妖怪を退治。ドンデン返し続出の凝りに凝ったストーリーと自由自在のアクションが、妖気あふれる世界をリアルに演出する。
●ボスキャラは水木しげる先生描き下ろし!それぞれのステージにはデカキャラが登場!
●仲間は6体から選んで2人同時プレイ。超必殺技、合体攻撃もできるぞ!
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真・イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく! ●受付時間外の電話はおさけください。
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
発売元/株式会社バンダイ
©水木プロ・東映動画 ©BANDAI 1993
「バンダイのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
株式会社バンダイ
玩具第3事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BANDAI



CAPCOM
ディオラメンションRPG
竜の戦士
BREATH of FIRE
ブレス オブ ファイア™
■スーパーファミコン用ソフト 12M+バッテリーバックアップ ロールプレイングゲーム 定価9,800円(税別)
©CAPCOM 1993 ALL RIGHTS RESERVED.
来春発売予定
株式会社カプコン® 大阪本社営業/〒540 大阪市中央区釣鐘町2−2−8 東京支店/〒163-02 東京都新宿区西新宿2−6−1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493
広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください。


SUPER Famicom®
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
時を超え、
空を駆ける
勇者達がいた。
それは、かすかな風のような予感だった。
幼さの残るその小さな体の中に湧きあがった
ナイフのような戦慄の意味するものは、
はるか遠い昔に封印された数奇な運命が、
やがて勇者という友を呼び、
かつてない物語へといざなう兆しだったのだ。
8人の勇者の壮大なストーリーが、いま始まる。
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SQUARESOFT
株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-13-6

スーパーファミコンは任天堂の商標です。 SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

イラストレーション／開田裕治



年も明けて、ますます「半熟」にハマっちゃってる人も多いハズ。エッグマンをはじめ、心強い(?)エッグモンスターがくり広げるバトルが、日本列島を駆けめぐる!!

希望小売価格：9,500円（税別）

©スクウェア 1992 音楽／すぎやまこういち

半熟英雄 天下泰平記

2月上旬発売予定
定価：850円（税込）

12のシナリオ攻略はもちろんのこと、モンスターデータ、将軍データをも満載！ 開田裕治氏による描き下ろしピンナップ(上の絵だよ)も収録した内容充実の全1巻！

すぎやまこういち ディヴェルティメント 半熟英雄

すぎやまこういち氏による企画・監修。4楽章からなる壮大なオーケストラ・ヴァージョンに加え、オリジナル全曲を1枚のCDに収録した大作。

ミュージックCD **1月下旬発売予定** **価格：3,000円**（税込）

■発売：NTT出版 〒108 東京都港区芝5-3-2 芝第1ビルディング TEL.03-5484-4060 ■CD販売元：アメリカーナ・レコード 〒134 東京都江戸川区北葛西4-13-2 TEL.03-3878-6041

NTT出版インフォメーションサービス
Information Service
攻略本や、CDの情報を電話でキャッチ！ 内容は隔週月曜日に変わります。電話番号はよく確かめて！
TOKYO：03(3459)9999／OSAKA：06(371)9999

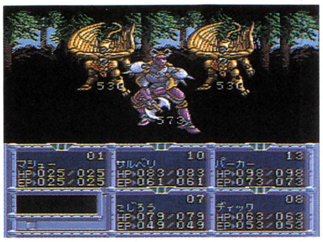
WEEKLY ファミコン通信

CONTENTS

1993 1・29

COVER キャラクターデザイン/松下進
イラストレーション製作/前田裕幸(LIGHT＆SHADOWS, INC.)
エアブラシ/三浦健司(LIGHT＆SHADOWS, INC.) デザイン/鎗田準次

発行所 株式会社アスキー 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ☎03・3486・7111(代表)







GAME INDEX

価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみ表記しているものは消費税別の商品価格です。



HARDWAER

ついにLD-ROMマシンが登場!! パイオニアのレーザーアクティブ!!



謎に包まれていたパイオニアのLD-ROMマシンがついにベールを脱いだぞっ!! その名もレーザーアクティブ。このニューマシンはパイオニアが、セガ、NECホームエレクトロニクスの両社と提携を結んで開発したもの。1月7日にこの3社の首脳陣が一堂に会して合同の発表会が行なわれたのだ。

では、実際にはいったいどんなマシンなのかというと……。本体だけでは、ただたんなるレーザーディスクプレーヤーに過ぎない。しかし、別売のメガ-LDパックやLD-ROM^{2}パックを接続することで家庭用ゲーム機に変身するのだ!! メガ-LDパックというのは、メガドライブ+メガ-CDからCD-ROMソフトを回す駆動部を取り除き、メガ-LDフォーマットのソフトを起動させるCPUを搭載したもの。LD-ROM^{2}パックは、PCエンジンDuoからやはりCD-ROMソフトを回す駆動部を取り除いて、同じくLD-ROM^{2}フォーマットのソフトを起動させるためのCPUを搭載したものだ。つまり、メガ-LDフォーマットに対応するLD-ROMソフトと、LD-ROM^{2}フォーマットに対応するLD-ROMソフトの2タイプがあるということなのだ。もちろんメガ-LDパックを接続すればメガドライブ用カートリッジとそれにメガ-CD用ソフトがプレー可能。LD-ROM^{2}パックを接続すればHuカードとスーパーCD・ROM^{2}用のソフトが遊べるようになっている。

今回の発表会ではレーザーアクティブとはこんな商品ですという紹介のみ。残念ながら、たとえばLD-ROMを起動させるためにどういうチップを搭載しているかなど詳しいスペックの発表は行なわれなかったのだ。ボクらがいちばん気になる価格についても、本体が90000円以下でパックは各60000円以下とだけ、発売日も6月下旬とだけしかまだ発表されていない。

「通常、わたしどものような家電メーカーは、新製品の発表は発売1ヵ月くらいまえにしかやらないものなんですよ。それをこれだけ早めに発表しましたのは、当社がこのレーザーアクティブにかなり力を入れているという表われでもあるんです。それこそ、レーザーアクティブに社運を賭けるほどの気持ちですよ。LD-ROMソフトを作っていただくサードパーティーさんも、現時点ではまだ会社名は公表できませんけど、20社前後は参入していただけそうですしね。ソフトはハードの発売に合わせて6～8タイトル、年内には20～30タイトルを発売できる予定です。発売日、価格は正式決定ししだい発表します。期待して待っていてくださいね」(パイオニア 広報室)

ライバルメーカーであるセガとNECホームエレクトロニクスの、ハードの垣根をもヒョイッと飛び越えた感のあるパイオニアのこのレーザーアクティブ。アメリカで1月7日～9日に開催された冬季CES(コンシューマー エレクトロニクス ショー)には早くも未来のLD-ROMマシンを暗示するようなデザインのモックアップが、展示されていた。このモックアップについては、来週のCES速報で紹介する予定だぞ。ほかにもレーザーアクティブについて、何か新しい情報が入りしだい、すぐさま取り上げるから、それまで首を長～くして待っていてくれ!! ＊



←中央奥が本体。手前左からメガ-LDパック、LD-ROM^{2}パック、カラオケパック(予価2万円以下)。本体の前面左下に、各パックを差し込んで使う形になる。

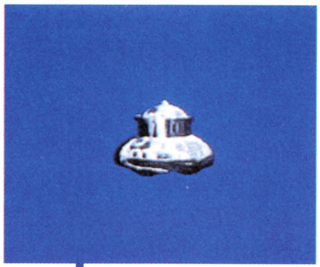
ソフトはどーなる!?

さて、どういうマシンなのかはだいたい判明したよね。それじゃこのレーザーアクティブで遊べるLD-ROMソフトというメディアはいったいどんなものなんだろう？ LD-ROMというのは、CD-ROMの容量に加え、60分(10万4000枚)の実写が自由に活用できる驚異的なメディア。ゲームの世界を大きく変えてしまう可能性をも秘めてるだけに、気になるところだよね。「60分の実写を上手く活用すればゲームに限らずいろんなソフトが制作できます。自由に検索できる図鑑みたいなものや英会話の教材など……。ゲームでは、フライトシミュレーターなどは比較的簡単です。また、いままでにない特殊再生技術を組んでますので、実写版の『ストリートファイターⅡ』のような格闘ゲームを、作ることも可能ですよ。いずれにしましてもユーザー層を高めに設定してますので、大人の目に十分耐えうる、質の高いソフトを供給できればと思ってます」(パイオニア 広報室)

すでに、ソフトの開発ツールがサードパーティー数社に渡されているという情報もある。ハードと併せてソフトも楽しみだよね。＊

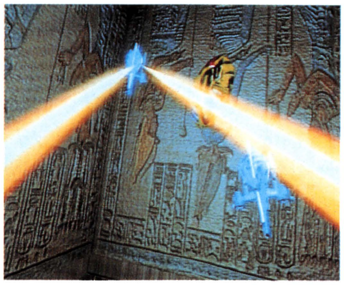


⬆ゲーム以外のソフトも充実しそうだぞ!! これは、さまざまな国の様子を調べられる教育用ソフト。エジプトにだって行ける。


60分(10万4000枚)の実写が使えるLD-ROM。こんなLD-ROMの特性を活かしていったいどのようなゲームが開発できるんだろうか？ とりあえずいちばんわかりやすい例を挙げるならば、この写真のようなシューティングゲーム。実写をバックに使い、そこにプログラムを組んだキャラクターを重ねる。迫力に満ちたゲームになりそう!!

⬇このデモは、発表会の会場でも流されていたぞ。来場者の注目を集めていたのだ!!

⬆上の方法で実際にゲームを作るとこんな感じ。といってもデモ画面なんだけどね。

CRAIM ゲームソフトは高すぎますよ!?

イギリスの公正取引局は、任天堂とセガがゲームソフトの販売価格を不当に高く設定している疑いがあるとして調査を開始したことを明らかにしたのだ。

今回の調査は、任天堂とセガのゲームソフトの製造コストは10ポンド(約1900円)以下にすぎないのに、店頭での販売価格が65ポンド(12000円)に達するものもあり、消費者団体などから、不満が寄せられていたことから端を発したもの。消費者団体は、両者が独占的地位を利用して価格をつり上げているとも非難しているということだ。

うーん、でも、この〝製造コストは10ポンド以下〟という数字は、いったいどういう計算で出てきたんだろう？ カートリッジそのものの値段はわかるとして、研究や開発の費用とかも、ちゃんと計算してるのかなぁ……？ ＊

TOPICS 全日本プロレスとメサイヤが調印式 ジャイアント馬場も出席したのだ!!

1月14日、スーパーファミコン用ソフト『全日本プロレス』の制作提携に関する調印式がメサイヤと全日本プロレスリングのあいだで行なわれたぞ!! この調印式にはジャイアント馬場社長も出席し、『全日本プロレス』というゲームに対する全日本プロレス側の大きな期待を社長みずから示したのだ。



⬆全日本プロレスはほかの団体より大柄な選手が多い。技ひとつとってもど迫力だ!!

「全日本プロレスという団体は、ある出版社が新しくプロレス誌を創刊したいから取材させてくれと申し込んだら、ブームだからって安易に雑誌を作るような会社には協力できないと断わったくらいの団体なんです。協力を取り付けたメサイヤという会社も大したものですけど、全日本プロレスが馬場さんみずから調印式に臨むほどに力を入れてるのは、ほんとに驚きですよ」(某プロレス雑誌 編集者)

全日本プロレスは、ただたんにゲーム化を許可しただけじゃなくサイン会をはじめ、販売活動にも協力していくということだ。野球ゲームに続いてプロレスゲームも実名時代の到来だね。＊



⬆『全日本プロレス』の現在開発中のゲーム画面。馬場選手はちゃんと大きい。感動!!

⬇馬場選手。メインイベントに出ることは少なくなったが、欠かせない選手なのだ。



WORLD ナムコが全米ナンバーワンのAM施設運営会社を買収!!



ナムコは、アメリカの現地法人ナムコ・アメリカINCを通じてアメリカ最大手のアミューズメント施設運営会社、バーリーズ・アラジンズ・キャッスルを買収したのだ。

バーリーズ・アラジンズ・キャッスルは'71年に創立され、現在では全米に276店舗のアミューズメント施施をチェーン展開。'91年は6300万ドル(約77億円)の売上をあげている(しかし'92年は赤字となり、店舗数は減少する傾向にあった)。ナムコは、これまでにも孫会社のナムコ・オペレーションズを通じアメリカ国内で50店舗のアミューズメント施設を運営。今度の買収により合計326店舗を運営することになったのだ。ナムコは、ただ施設を運営するだけでなく、業務用ゲームマシンの開発のための情報収集や、市場調査にも役立てたいと考えているということ。買収金額は2700万ドル(約33億円)。ただし、現在バーリーズ・アラジンズ・キャッスルが抱える約800万ドルの負債の一部も引き継ぐことになっている。やるな、ナムコ。 *



⬆こちらは、日本でのナムコの直営店プラボ。将来的には、アラジンズ・キャッスルもこういう雰囲気の施設になるのだろうか。



⬆これからは、ナムコの最新ゲームマシンがゲームコーナーの主役になりそうだね。

⬇店内には、ゲームコーナーばかりではなくフードコーナーや売店も設置されている。



EVENT アミューズメントエキスポ'93 2月16、17日に幕張メッセで開催

AOUアミューズメントエキスポ'93の開催日が決定したぞ。アミューズメントエキスポといえば、アミューズメントマシンショーとならんで、最新のアーケードゲームが一堂に会する一大ビッグイベントだ。昨年のアミューズメントエキスポ'92では、セガの『ロイヤルアスコットスペシャル』や、タイトーの『ISA』などが出展され話題を集めたよね。今回はどんな超目玉マシンが出展されるのか楽しみ。

開催日は2月16、17日(一般公開日は17日)。場所は、昨年と同じく千葉県の幕張メッセで会場規模も昨年と同じ程度になる模様だ。ただし、今年は当日入場券(登録票)のお値段が2000円(昨年は半分の1000円だったんだけど)。

「ある程度の料金設定にしておきませんと、会場内が混雑しすぎるんですよ。せっかく入場されたかたにはゆっくりと見ていただきたいと考えまして」(AOU事務局)

いきなり値段が倍になっちゃったのは、ちょっとキツイけど、最新のアーケードゲームを1日中楽しめるってことを考えたら、まだまだお安い金額っていっていいんだろうね……。 *



⬅アミューズメントエキスポ'92の会場風景。さて今年はどんなマシンが登場するのか?

TOPICS ゲームボーイだけじゃダメです ゲームガールも作りなさいっ!!

〝任天堂のコンピューターゲームは性差別を助長している!!〟。こんなことを言いはじめたのは、イギリスの政府機関である機会均等委員会。この委員会は、ゲームボーイが〝ボーイ〟という男性名称になっていることや、ゲームに登場する主要キャラクターがほとんど男性で女性はつねに男性に救出される存在であることなどが問題であるとしているのだ。そこで、ゲームボーイとのバランスをとるために〝ゲームガール〟、または中性的な〝ゲームキッド〟を導入するべきであるとも主張している。

ゲームガールにゲームキッド!? なんかいまいちピンとこないよね。う〜ん、たしかに数からいえば女の子を主人公にしたゲームは少ないことは事実だけど、ゲームの世界にまで男女機会均等法を持ち込むことはないと思うんだけど……キミはどう思う? *



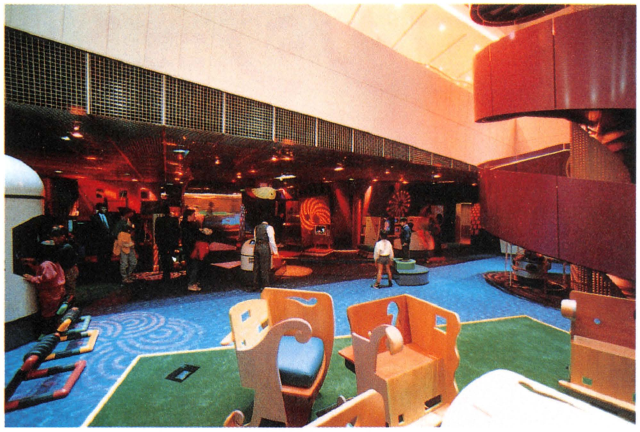
⬅まさか、ゲームボーイが性差別を助長しているだなんて、任天堂も思ってもみなかったろうね。はたして、機会均等委員会の主張が受け入れられてゲームガールが発売されるのだろうか?

気になる数字……………320万本

昨年11月21日に世界同時発売された『ソニック・ザ・ヘッジホッグ2』が、発売後2週間のあいだに世界中で売れた本数。セガは今期中(今年の4月まで)に500万本の販売を目指していたそうなんだけど、この立ち上がりの好調を受け、目標を600万本に修正したということ。『ソニック』強し!!

AMUSEMENT

フジタヴァンテが新装オープン!! 目玉は8人乗り体感シミュレーター



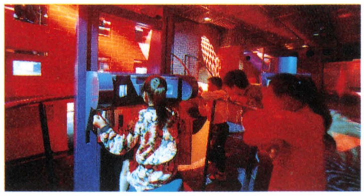
⬅代々木駅から徒歩約5分のところにあるフジタ本社。アミューズメントスペースはその地下1階にあるのだ。

東京千駄ケ谷の建設会社フジタの本社ビル内にある〝フジタヴァンテ〟が、昨年12月にリニューアルオープンしたのだ。アミューズメントスペースもいっそうの充実をみせているぞ！　ロボットの頭部に付いたカメラの映像を通じて、ロボットを遠隔操作する〝テレロボット〟や、平均台の上を歩いて、バランス感覚を測定する〝バランスビーム〟などが、訪れた人の人気を呼んでいるのだ。

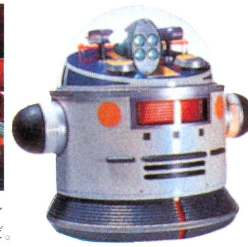
そして、とくに注目したいのが8人乗りの体感シミュレーター、〝コンセプター〟。現在コンセプターに搭載されているソフトのテーマはデザイン。デザインの発想をしている人間の思考をふくらませて映像化したというものだ。いままでの体感シミュレーターには見られない映像感覚が楽しめるぞ。

「気軽に、気楽に、楽しみながらフジタに触れてほしい、というのが願いです。これまでの遊園地にはなかった新しい発想で好奇心を満足させることができると思います」(フジタヴァンテ　企画運営室)

もともとのヴァンテにはアミューズメントスペースしかなかったんだけど、今回、ショップ＆カフェ、ミュージアムというアミューズメント以外の施設も誕生。入場料は無料だから近くに住んでる人は一度行ってみては？　＊



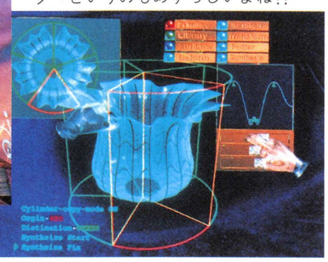
⬆〝テレロボット〟の操作風景。覗いているレンズからはロボットのカメラの映像が見えるのだ。



⬅こちらはマスコットロボットのウィスパーくん。フロアを自由に歩き回り、正面に人が立つと話しかけてくれるぞ。

⬇デザインをテーマにしたシミュレーターというのもめずらしいよね!!





⬆コンセプターの映像。デザインを考えている人間のイメージがふくらむ。

AMUSEMENT

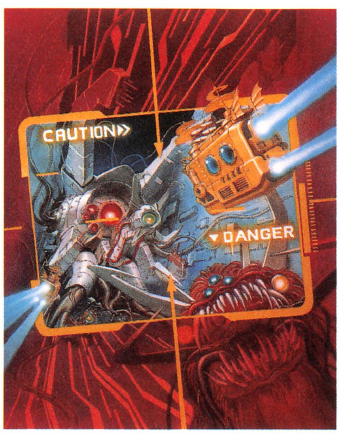
ワンダーエッグ1周年に合わせて〝バーチャルビークル〟登場!

ナムコはワンダーエッグのオープン1周年に合わせて、2月27日に新しいバーチャルリアリティーアトラクションを導入すると発表したぞ。名前は〝バーチャルビークル〟。レールの上を移動するタイプのアトラクションだ。

バーチャルビークルは探査艇という設定。探査艇は密閉されていて、前方のモニターで外のようすがわかる。プレーヤーはこの探査艇で肉眼では見えないミクロの世界を飛行できるのだ。探査艇をうまく操縦して、途中で立ちふさがる敵を倒し、障害物を避けながら進むのだ。そして、最終目標は悪性のウイルスを倒すことなのだ。

「まだ、完成していませんが、みなさまに特撮映画の主人公のような気分を体験していただける、オリジナルの参加体験型アトラクションになります」(ナムコ　広報)

うーん、いったいどんなアトラクションなるんだろう。オープンする日が待ち遠しいね！　＊



⬆これはまだイメージイラスト。じっさいにはどんな映像になるんだろうね!?



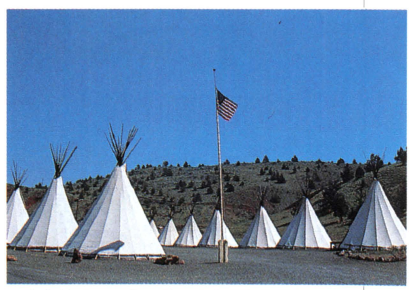
TOPICS

テクノス〝オレゴン〟キャンプでひと回り大きな人間になれ!!

小中学生がアメリカオレゴン州でサマーキャンプに参加できるというチャンスがあるぞ。これはテクノスジャパンが行なう、テクノス〝オレゴン〟サマーキャンプというキャンペーンなのだ。

テクノスジャパンは自社のゲームソフトを通じて、子供たちの多様な生活シーンを応援し、健全な成長をうながすことを目標に持っている。今回のサマーキャンプへの招待も、その目標の一環として行なわれるということだ。キャンプでは屋外活動での自然体験や、現地の子供たちとの交歓キャンプを予定しているということだ。この夏、なにか大きな体験をしてみたいと思っている小中学生にはこんなうれしいチャンスはないよね。

ゲームもいいけど、たまには外で元気に遊んで、自然と親しむこともいいってことなのかな？　＊

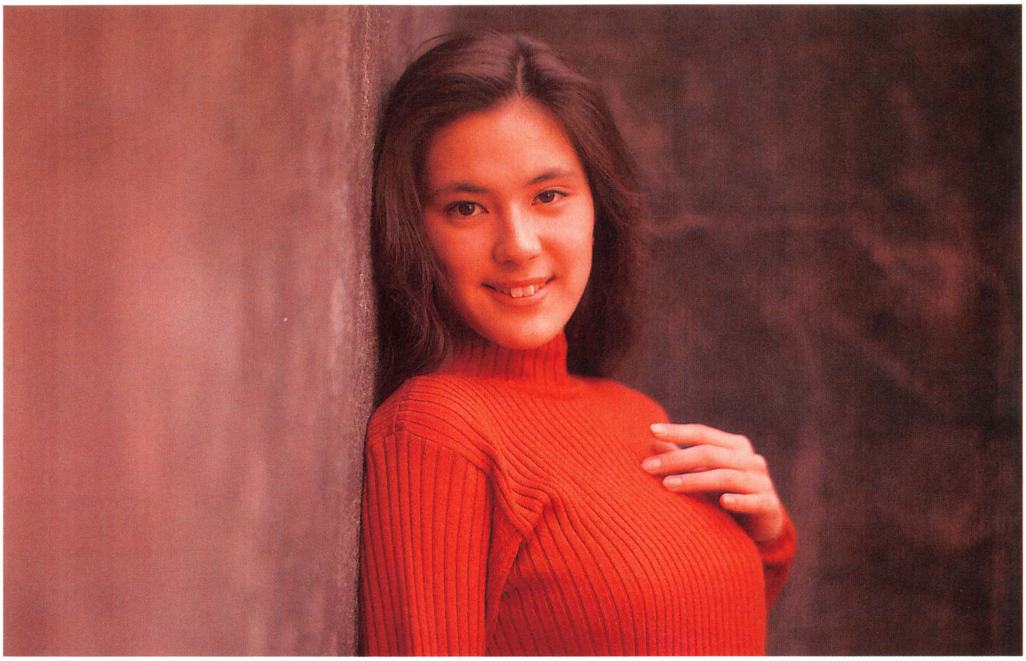


⬆募集締切は4月15日。規定の作文を添えて応募しよう　厳正な審査が待っているぞ

アクションゲームはスカッとするから好き!

モデル
葉月レイナ
ファッション誌などのモデルとして現在活躍中。セガのメガドライブ用ソフト『ベア・ナックルⅡ』のコマーシャルに出演。

Photograph by Mikio Kitahara



セガから発売中のメガドライブ用アクションゲーム、『ベア・ナックルⅡ』のテレビコマーシャルは、もう見たかな？　今回登場するのは、そのコマーシャルでブレイズを演じている17歳のモデル、葉月レイナちゃんだ。

——今回のコマーシャルの『ベア・ナックルⅡ』は、じっさいにプレーしてみたの？

葉月　撮影を行なったスタジオにメガドライブとサンプル版の『ベア・ナックルⅡ』がセットしてあったので、撮影の合間をみつけてプレーしてみましたよ。初めてやったんですけど、けっこう楽しめましたよ。敵を蹴ったり殴ったりする操作が簡単で、でたらめにボタンを押していても必殺技がでたりしておもしろかったですね。

——けっこうゲーム好きなの？

葉月　そうでもないんですけど、ゲームギアだけは持っているんですよ。どこにでも持っていけますから気に入ってるんです。あ、でも今度のコマーシャルのお仕事のおかげで、メガドライブをもらえるかもしれませんね(笑)。

——おねだりしたら、きっとセガの人が用意してくれるよ(笑)。ところで、どんなジャンルのゲームをやってるの？

葉月　パズルとかアクションゲームが好きですね。

——RPGはやったことないの？

葉月　あれって、文章がいっぱい出てくるんですよね……読むのが疲れそうで(笑)、やったことないんですよ。本を読むのは好きなんですけど、ゲームに出てくる文章だと、あんまり読む気がしなくって……やっぱり、遊んですっきりするアクションゲームが私には向いてるみたいですね。

——じゃあ、今回のコマーシャルの『ベア・ナックルⅡ』は、まさにぴったりのゲームだったんだね？

葉月　そうですね。ああいうハデなアクションゲームは気分がスカッとしていいですね。ブレイズというキャラクターも気に入ってます。シャープでたくましい感じがなかなか好きなんですよ。

——敵キャラ役のゴッツイ男性をぶっとばすという設定だよね？

葉月　そうです。必殺技を使って、相手を何メートルも吹っとばすという設定なんですけど、あの撮影は大変でしたよ。煙を出すために、両手にガムテープを巻いて、酸性の液体を塗りつけていましたから、熱いやら恐いやらで……。

——じゃあ、もうゲームのコマーシャルの仕事はやりたくない？

葉月　そんなことないです。ゲームって現実と掛け離れた世界ですよね。いつものファッション誌などのモデルのお仕事では、すましたお嬢さまって感じのばっかりなので、それとはぜんぜん違うイメージのキャラクターを演じられておもしろいですよ。できたら、今度は鎧を着た女騎士のようなかっこいい役をやってみたいです。

——そんな役が来るといいね。＊

MINI INFORMATION

▶肖像権侵害にJAMMAが待った

JAMMA(日本アミューズメントマシン工業協会)が、昨年12月7日に〝肖像権の尊重について〟と題する通達を、会員である各メーカーに向けて配布した。JAMMAによると、この通達は故意にアイドルやタレントを真似たキャラクターをゲームのなかで使用しないように自主規制を求めたもの。自分によく似たキャラクターが登場する脱衣麻雀ゲームで気分を害したタレントからのクレームへの対処として、こんな通達が出されたということなのだ。数年まえと違い、現在ではメーカー独自のキャラクターなどを使うことが多くなってはきているんだけど……。JAMMA（ジャマ）が邪魔をしたってことか!?　あ、うそうそ!?


キャッチ・ザ・ハート
TAITO
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
待望のアジリティ・バトル誕生。
ファンタジーRPG
Estpolis
エストポリス伝記
スーパーファミコン用 ROMカセット
さあ扉を開けて、
愛と冒険の世界へ。
6月発売!!
TONG KING SHOW
大爆笑
人生劇場
JIN SEI GEKI JOH
ここが笑える3大ポイント
●1人〜6人まで多人数で楽しめる。
●ミニゲームでのバトルシーンが迫力。
●キャラクターがめまぐるしく変化する。
好評発売中!!
スーパーファミコン用 ROMカセット
価格8,500円(税別)
SUPER Famicom
マルチプレイヤー5 対応
株式会社タイトー®
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局
東京●03(3239)4000 ●高松●0878(33)6340
C TAITO CORP. ※消費税は含まれておりません
スーパーファミコンは任天堂の商標です

WEEKLY TOP 30

今回、上位3タイトルのランキングには変化はナシ。どれも人気のあるソフトだけに、とうぶんこの位置をキープし続けるんじゃないかな？　そのなかで今回の注目株は初登場で5位と健闘の『らんま1/2』。このさきの活躍が楽しみだね。

1 ファイナルファンタジーV

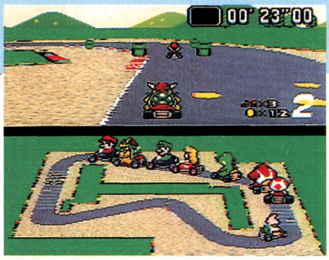


ゲーム終盤で出てくるキングベヒーモスという敵。こいつは、召喚魔法などの魔法攻撃をくらうと、メテオを唱えて反撃してくるイヤなやつだ。ところが、召喚士のアビリティである"よびだす"を使って攻撃すれば、メテオでの反撃はないのだ。これを知っていれば、倒すのが少しは楽になるぞ。

前回1　前々回1
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■スクウェア
9800円　'92年12月6日発売

20748

2 スーパーマリオカート



発売からすでに5ヵ月もたつ『スーパーマリオカート』。ロングランの秘訣は、やっぱりタイムアタックモードにありってところだろうか？　ちなみに、現在の任天堂公認最高記録は、マリオサーキット1をクッパで走ったもので、なんと59秒92という驚異的なタイム!!　この記録を破るのは誰だっ!?

前回2 前々回3
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
レースゲーム
■任天堂
8900円[込]　'92年8月27日発売

7553

3 ドラゴンクエストV 天空の花嫁

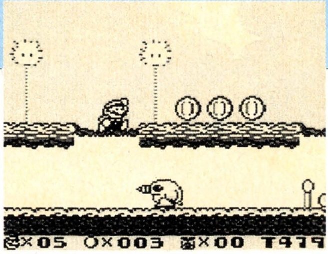


キミはもう噂の○○○ー○を倒したかな？　こういう強くて長期戦が予想される相手と戦うときには、マホキテを活用すると戦闘が楽になるぞ。この呪文を使うと、敵が魔法攻撃をしてきたとき、その分のマジックポイントを吸収できるのだ。あとのことを気にせず強力な呪文をバカスカ使っちゃえ！

前回3 前々回5
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
RPG
■エニックス
9600円　'92年9月27日発売

6197

4 スーパーマリオランド2 6つの金貨



今回の『スーパーマリオランド2』では、途中いろいろなサブゲームが楽しめるようになっている。そのなかに、金貨を賭けて遊べるスロットマシンがあるのだ。どうせやるなら思いきって200枚スロットや999枚スロットに挑戦しよう。賭けたお金に見あうだけの高額賞品(？)がもらえるぞ。

前回7　前々回4
ゲームボーイ
バックアップカートリッジ
アクション
■任天堂
3900円[込]　'92年10月21日発売

6161

5 らんま1/2～爆烈乱闘篇～



格闘してるのか遊んでるのか、よくわからない戦闘シーンが楽しい『らんま1/2』。今回は、12人のキャラクターのなかから好きなやつを選んでプレーできるのだ。しかも、誰を選ぶかによって途中のシナリオが変わってくるぞ。12種類のシナリオを全部クリアーするまで長～く遊べるってことだね。

前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
アクション
■メサイヤ
9600円　'92年12月25日発売

new

5287

このランキングは、以下の販売店の御協力により、ファミ通編集部が独自に作成したものです。

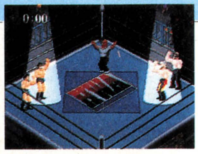
●協力店　大昌ビーヤング（宮城　仙台）、藤崎（宮城　仙台）、おかじま電器全店（千葉　幕張ほか）、おもちゃのQ（東京　野方）、伊勢丹百貨店（東京　新宿）、西武百貨店（東京　池袋）、博品館TOY PARK（東京　銀座）、アイワールド（神奈川　相模原）、松坂屋（愛知　名古屋）、キデイランド（大阪　梅田）、近鉄百貨店（大阪　阿倍野）、そごう（大阪　心斎橋）、大丸（福岡　博多）、トキハ（大分　大分）

6 餓狼伝説　宿命の戦い



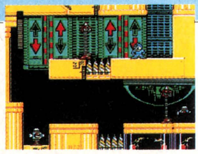
前回8　前々回7
スーパーファミコン
カートリッジ
■タカラミューズメント
9800円
4787
アクション
'92年11月27日発売

7 スーパーファイヤープロレスリング2



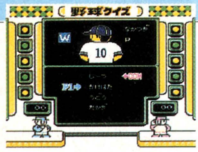
前回ー　前々回ー
スーパーファミコン
カートリッジ
■ヒューマン
8500円
new
4732
スポーツ
'92年12月25日発売

8 ロックマン5 ～ブルースの罠～



前回4　前々回7
ファミコン
カートリッジ
■カプコン
7800円
4511
アクション
'92年12月4日発売

9 ファミスタ'93



前回ー　前々回ー
ファミコン
カートリッジ
■ナムコ
4900円
new
3640
スポーツ
'92年12月22日発売

10 半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!



前回5　前々回ー
スーパーファミコン
バックアップカートリッジ
■スクウェア
9500円
3301
シミュレーション
'92年12月19日発売

順位	前回	前々回	タイトル	機種・媒体	メーカー	ジャンル	発売日	価格	本数
11	ー	ー	テクモスーパーNBAバスケットボール (new)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■テクモ	スポーツ	'92年12月25日発売	8900円	3021
12	15	ー	スーパーテトリス2+Bombliss	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ビー・ピー・エス	パズル	'92年12月18日発売	8500円	2957
13	ー	ー	大爆笑 人生劇場 (new)	スーパーファミコン カートリッジ	■タイトー	テーブルゲーム	'92年12月25日発売	8500円	2766
14	9	8	ストリートファイターII	スーパーファミコン カートリッジ	■カプコン	アクション	'92年6月10日発売	9800円	2711
15	11	11	バトルサッカー フィールドの覇者	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■バンプレスト	スポーツ	'92年12月11日発売	9500円	2530
16	12	15	マリオペイント	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂	グラフィックツール	'92年7月14日発売	9800円[込]	2502
17	10	10	ヨッシーのクッキー	ゲームボーイ カートリッジ	■任天堂	パズル	'92年11月21日発売	2900円[込]	2420
18	19	19	ロックマンワールド3	ゲームボーイ カートリッジ	■カプコン	アクション	'92年12月11日発売	3500円[込]	2175
19	6	6	ミッキーのマジカルアドベンチャー	スーパーファミコン カートリッジ	■カプコン	アクション	'92年11月20日発売	8500円	2111
20	ー	ー	タイニートゥーン アドベンチャーズ (new)	スーパーファミコン カートリッジ	■コナミ	アクション	'92年12月18日発売	8000円	1956
21	18	13	スーパーマリオワールド	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■任天堂	アクション	'90年11月21日発売	8000円[込]	1683
22	16	9	ヨッシーのクッキー	ファミコン カートリッジ	■任天堂	パズル	'92年11月21日発売	4900円[込]	1492
23	13	ー	SDガンダム外伝2 円卓の騎士	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ユタカ・バンダイ	RPG	'92年12月18日発売	9500円	1410
24	ー	ー	少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険 (new)	スーパーファミコン カートリッジ	■タカラ	アクション	'92年12月22日発売	7800円	1392
25	ー	ー	熱血格闘伝説 (new)	ファミコン カートリッジ	■テクノスジャパン	アクション	'92年12月23日発売	6500円	1128
26	21	17	スーパーマリオUSA	ファミコン カートリッジ	■任天堂	アクション	'92年9月14日発売	4900円[込]	1083
27	ー	ー	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II (new)	PCエンジン スーパーCD・ROM^{2}専用	■ハドソン	RPG	'92年12月23日発売	7200円	1083
28	24	ー	美少女戦士セーラームーン	ゲームボーイ カートリッジ	■エンジェル	アクション	'92年12月18日発売	3500円[込]	1001
29	14	ー	重装機兵ヴァルケン	スーパーファミコン カートリッジ	■メサイヤ	アクション	'92年12月18日発売	8800円	910
30	ー	ー	スーパーバレーII (new)	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	■ビデオシステム	スポーツ	'92年12月25日発売	8900円	892

読者のご意見板

●『ファイナルファンタジーV』のテレビCMを、やっと見ることができました！　まさか愛媛でもオンエアされるなんて……感動です。でもソフトは売切れでどこにもナイ。早くやりたいっス。
愛媛県　玉田峰子　17歳

●『ドラクエI・II』が出るそうですが、どうせなら『III』も含めてロト3部作としてほしかったなあ。やっぱり容量の関係とかで、16メガでも無理なんでしょうかね。
三重県　横井昭人　19歳

●家で『ドラクエ』や『FF』をやるのもいいけど、ゲームセンターで50インチの大画面でギャラリーをわんさか集めての『天地を喰らうII』も、「ゲームしてるぜ!!」って感じで好きだぞおっ！
茨城県　萩谷亮輔　16歳

●『ヨッシーのクッキー』のCMを見たうちの親父は、「任天堂は菓子にまで手を出したか」と言った。
岩手県　藤村　壮　20歳

●『いたスト』の続編を、スーパーファミコンで出してほしい。『いただきストリートII』略して『ストII』……なんてね。　ああっ！石を投げないでっ!!
福井県　中道清純　19歳

※価格のあとに［込］マークのついているものは、消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。
※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの販売数を、同一の条件のもとに集計したものです。

発売までまてない 期待の新作 TOP20

『MOTHER2』と『聖剣伝説2』が激しいトップ争い! ほぼ同じ時期に発売される予定のこの2本、はたして最後に笑うのはどっちになるのか? 目が離せないぞっ!!

1 MOTHER2 ギーグの逆襲

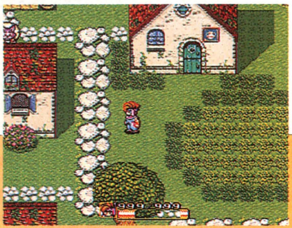


スーパーファミコン バックアップカートリッジ RPG ■任天堂 8900円[込] 4月下旬発売予定 **1183**

前回 2 前々回 1

『II』の町並は、本当に細かいとこまで描きこまれてる。街のなかを歩いてるだけでも楽しそうだね。

2 聖剣伝説2



スーパーファミコン バックアップカートリッジ RPG ■スクウェア 価格未定 4月下旬発売予定 **1001**

前回 1 前々回 15

今回、プレーヤーが操作できるキャラクターは3人もいるぞ。ゲームの楽しさも3倍になるかな?

3 天外魔境 風雲カブキ伝

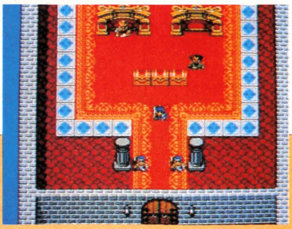


PCエンジン スーパーCD·ROM²専用 RPG ■ハドソン 価格未定 発売日未定 **846**

前回 3 前々回 2

カブキの仲間になる阿国と世阿弥。このふたりは、歴史上実在した人物なのだ。知ってた?

4 ドラゴンクエストI·II

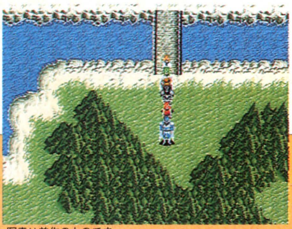


スーパーファミコン バックアップカートリッジ RPG ■エニックス 価格未定 発売日未定 **737**

前回 4 前々回 17

この『I·II』はバックアップカートリッジ。だから、復活の呪文を写し間違えて泣くこともないのだ。

5 ファンタシースターIV



メガドライブ バックアップカートリッジ RPG ■セガ 価格未定 発売日未定 **428**

前回 5 前々回 3

この『IV』は『II』の続編にあたるストーリー。懐かしいキャラクターたちに会えるかもしれないぞ。

写真は前作のものです。

順位	前回	前々回	タイトル	機種・メディア	メーカー	ジャンル	発売日・価格	得票
6	9	9	スターフォックス	スーパーファミコン カートリッジ	任天堂	シューティング	2月21日発売 9800円[込]	418
7	8	6	F-1 GRAND PRIX PART II	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	ビデオシステム	レースゲーム	2月中旬発売予定 9800円[込](予価)	309
8	7	16	メタルマックス2	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	データイースト	RPG	3月発売予定 9500円	255
9	12	10	イースIV	PCエンジン スーパーCD·ROM²専用	ハドソン	アクションRPG	発売日未定 価格未定	237
10	13	11	伝説のオウガバトル	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	クエスト	シミュレーション	3月12日発売予定 9600円	228
11	—	—	龍虎の拳	スーパーファミコン カートリッジ	ケイ・アミューズメントリース	アクション	'93年発売予定 価格未定	193
12	6	5	エキゾースト·ヒート F1ドライバーへの軌跡	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	セタ	レースゲーム	3月5日発売 9800円	191
13	17	12	シルヴァ·サーガ2	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	セタ	RPG	3月発売予定 9500円	189
14	14	8	ジョジョの奇妙な冒険	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	コブラチーム	RPG	3月発売予定 9500円(予価)	181
15	—	—	ドラゴンボールZ 超武闘伝 (new)	スーパーファミコン カートリッジ	バンダイ	アクション	3月発売予定 価格未定	136
16	15	14	ファイナルファイトCD(仮題)	メガドライブ CD-ROM	セガ	アクション	2月26日発売 価格未定	109
17	18	13	アルバート オデッセイ	スーパーファミコン バックアップカートリッジ	サンソフト	RPG	3月上旬発売予定 9600円	91
18	10	18	ドラゴンナイトIII	PCエンジン スーパーCD·ROM²専用	NECアベニュー	RPG	発売日未定 価格未定	73
19	—	—	スイッチ	メガドライブ CD-ROM	セガ	アドベンチャー	4月発売予定 価格未定	71
20	16	20	ファイナルファイトII	スーパーファミコン カートリッジ	カプコン	アクション	'93年発売予定 8500円(予価)	55

今週の特選ソフト

11位 龍虎の拳



"100メガショック!"のキャッチフレーズでおなじみの人気格闘アクションゲーム『龍虎の拳』。現在の完成度は、ほぼ4割というところ。オリジナルのネオジオ版は、大きいキャラクターが必殺技の名前を大声で叫んだりして、迫力満点のゲームだったよね。現在開発中のスーパーファミコン版も、できる限りオリジナルに忠実な移植を目指しているとか。格闘ゲームファンは乞うご期待だ!

開発進行度… 40パーセント

写真はネオジオ版のものです。

読者が選ぶ TOP 20

いやあ『ファイナルファンタジーⅤ』は、あいかわらず強いっ！　累計で『ドラクエⅤ』を抜くのも時間の問題かな？

★1月15日付

今回	前回	ソフト名	機種名・メーカー名	得点
1	1	ファイナルファンタジーⅤ	スーパーファミコン ■スクウェア	2921
2	2	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	スーパーファミコン ■エニックス	1629
3	3	ストリートファイターⅡ	スーパーファミコン ■カプコン	792
4	4	天外魔境Ⅱ 卍MARU	PCエンジン ■ハドソン	555
5	5	真･女神転生	スーパーファミコン ■アトラス	501
6	6	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	メガドライブ ■セガ	482
7	11	ランドストーカー～皇帝の財宝～	メガドライブ ■セガ	200
8	7	スーパーマリオカート	スーパーファミコン ■任天堂	191
9		ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	PCエンジン ■ヒューマン	182
10	9	SNATCHER	PCエンジン ■コナミ	180
11	10	ウィザードリィⅤ 災渦の中心	スーパーファミコン ■アスキー	173
12	8	ファイナルファンタジーⅣ	スーパーファミコン ■スクウェア	165
13	17	MOTHER	ファミコン ■任天堂	127
14	18	LUNAR -THE SILVER STAR-	メガドライブ ■ゲームアーツ	118
15	12	イースⅠ･Ⅱ	PCエンジン ■ハドソン	109
16	new	重装機兵ヴァルケン	スーパーファミコン ■メサイヤ	100
17	20	ダービースタリオン 全国版	ファミコン ■アスキー	93
18	14	三國志Ⅲ	スーパーファミコン ■光栄	82
19	new	半熟英雄　ああ、世界よ半熟なれ…!!	スーパーファミコン ■スクウェア	80
20	new	スーパーファイヤープロレスリング2	スーパーファミコン ■ヒューマン	65

※このランキングは、ファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、メガドライブ、ゲームボーイ、ゲームギアのソフトの読者投票を、ファミコン通信のアンケートはがきによって同一の条件のもとに集計したものです。累計の数字は、ファミコン通信'93年1月1日号から現在までの累計です。

今までの累計

今回	前回	ソフト名	得点
1	1	ドラゴンクエストⅤ 天空の花嫁	7980
2	2	ファイナルファンタジーⅤ	7007
3	3	ストリートファイターⅡ	3576
4	4	天外魔境Ⅱ 卍MARU	2908
5	5	真･女神転生	2721
6	7	ソニック･ザ･ヘッジホッグ2	1778
7	6	ファイナルファンタジーⅣ	1639
8	8	ランドストーカー～皇帝の財宝～	1083
9	9	スーパーマリオカート	996
10	10	SNATCHER	776
11	11	ウィザードリィⅤ 災渦の中心	767
12	13	三國志Ⅲ	529
13	12	アドバンスド大戦略～ドイツ電撃作戦	450
14	15	イースⅠ･Ⅱ	436
15	16	MOTHER	404
16	14	ゼルダの伝説 -神々のトライフォース-	357
17	17	ダービースタリオン 全国版	345
18	19	LUNAR -THE SILVER STAR-	317
19	18	ロマンシング サ･ガ	219
20	20	シャイニング･フォース ～神々の遺産～	184

ビデオゲーム TOP 10

『餓狼伝説2』が4位に急浮上。今回は不知火舞という女性格闘家が登場するぞ。『ストⅡ』の春麗の人気に対抗できるかな？

★1月15日付

今回	前回	ゲーム名	メーカー名・ジャンル	得点
1	2	バーチャレーシング	■セガ レースゲーム	3421
2	4	天地を喰らうⅡ	■カプコン アクション	2603
3	3	ストリートファイターⅡ ダッシュ	■カプコン アクション	2592
4	new	餓狼伝説2	■エス・エヌ・ケイ アクション	2301
5	5	コカコーラ スズカエイトアワーズ	■ナムコ バイクレース	1327
6	new	R･TYPE LEO	■アイレム シューティング	1299
7	10	メジャータイトル2	■アイレム スポーツ	1246
8	new	ファイナルラップ3	■ナムコ レースゲーム	1234
9	8	ストリートファイターⅡ	■カプコン アクション	1221
10	7	ドラゴンガン	■データイースト シューティング	999

●協力店　プレイシティキャロット巣鴨店（東京　巣鴨）、笹塚店（東京　笹塚）、なんば店（大阪　難波）、ゲームファンタジアサンシャイン（東京　池袋）

U.S.A TOP 10

今回は、フットボールのゲームが3本もランクインしちゃってるのだ。アメリカ人って、本当にフットボールが好きなのね。

★1月15日付

今回	前回	ソフト名	メーカー名・機種名・ジャンル
1	1	スーパーマリオランド2 6つの金貨 (SUPER MARIO LAND 2)	■NINTENDO OF AMERICA GAME BOY アクション
2	2	ソニック･ザ･ヘッジホッグ2 (SONIC THE HEDGEHOG 2)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
3	3	ストリートファイターⅡ (STREET FIGHTER 2)	■CAPCOM USA SUPER NES アクション
4	4	プロフットボール'93 (JOHN MADDEN FOOTBALL'93)	■ELECTRONIC ARTS GENESIS スポーツ
5	new	ベアナックルⅡ 死闘への鎮魂歌 (STREET OF RAGE 2)	■SEGA OF AMERICA GENESIS アクション
6	9	NFL スポーツトークフットボール (NFL SPORTS TALK FOOTBALL)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
7	new	プロフットボール'93 (JOHN MADDEN FOOTBALL'93)	■ELECTRONIC ARTS SUPER NES スポーツ
8	7	スーパーマリオカート (SUPER MARIO KART)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES レースゲーム
9	8	マリオペイント (MARIO PAINT)	■NINTENDO OF AMERICA SUPER NES グラフィックツール
10	5	ソニック･ザ･ヘッジホッグ2 (SONIC THE HEDGEHOG 2)	■SEGA OF AMERICA GAMEGEAR アクション

●協力店　G&G Software Inc, ELECTRONICS BOUTIQUE Inc.

緊急速報1

龍騎兵団ダンザルブ



軟派なRPGが横行するなか、ハードな内容で迫るSF・RPGが登場。最先端のバーチャル・リアリティー(仮想現実)をモチーフに、虚実入り乱れるリアルな戦いのドラマが幕を開ける。

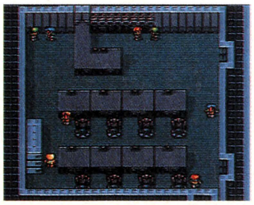
スーパーファミコン SF	RPG	バックアップカートリッジ
	ユタカ・バンダイ　4月発表予定　価格未定	容量未定

慌廃した世界に近未来をかいま見る

『龍騎兵団ザンザルブ』は近未来を舞台にしたRPG。といっても従来のRPGとは一線を画したものに仕上っている。シナリオは徹底的に練り込まれ、キャラクターたちの性格づけや世界観の設定もさることながら、ハードなストーリー展開が何よりも魅力的。

物語は15章からなっており、章が進むにつれてさまざまな謎が明らかに……。二転三転はもちろんのこと、目をみはる展開に唖然とするぞ。プレーヤーをだます趣向がいっぱいで目が離せない。

『ダンザルブ』はいままでのRPGの概念を打ち破るゲームなのだ。



⬅いつもと変わらない日常だったのだが……じつは！

ダンザルブ・ワールドとは？

- ゲーム
- 小説
- コミック
- バーチャウォーリア ダンザルブ

『ダンザルブ』はゲームのなかだけにとどまらず、小説やコミックにも広がっている。しかも、それぞれが独自のストーリーや設定で展開しているのだ。もちろん、ひとつひとつのメディアをべつべつに楽しむこともできるが、それらすべてのメディアを体験することで、"バーチャウォリアダンザルブ"の本当の世界を理解できるのだ。

STORY

ときは未来。オーバル軍とダマイヤ軍という、ふたつの勢力が争いをくり返していた。オーバル軍の兵士訓練所では、マシュー・ロビンという少年が一人前の兵士になることを夢見て訓練に励んでいた。マシューは科学者の父と兄、そして母と妹たちと別れ、ひとりで訓練所に暮らしている。ある日、マシューの運命を大きく変える事件が発生した。父と兄の務めるスーパーモノロイド（戦闘用巨大モンスター形態ロボット）研究所がダマイヤ軍の襲撃を受け、父と兄は殺されてしまい、母と妹は捕虜として連れ去られてしまったのだ。

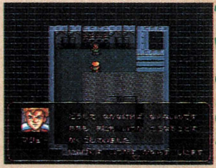
マシューは悲報とともに、父が製作したスーパーモノロイド"レッドドラゴン"のパイロットに選ばれる。父が残したレッドドラゴンはマシューのために作られたものだったのだ。そしてマシューは、オーバル軍の最強部隊、ダンザルブ隊に入隊する。しかし、ダンザルブ隊に配属されたマシューを待っていたものは……。

父と兄の死……



⬅突然の悲報にマシューの心は打ちのめされ。

冷たいヤツだが…



決断のとき





⬅怒りと復讐のために、ダンザルブ隊に入隊するのだが。

ダンザルブ隊だ!!

戦いは悲劇の色に染まってゆく……



ダンザルブ隊に入っても、マシューはまだ子供扱いされ、みんなには信用されない。けんもほろろって感じなのだ。そんなことはおかまいなしに、緊急任務が容赦なく発せられる。マシューはそのなかで、自分の力を認めてもらうために悪戦苦闘しなければならない。しかし数々のミッションを遂行していくうちに疑問が芽生えて……。

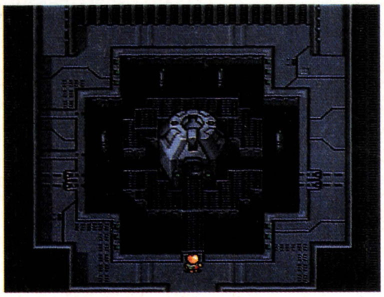
⬅配属そうそう新人いびり。前途多難の出発であります。



⬆この戦闘母艦アースシェイカーを駆って、戦場へ出撃してゆくのだ。

アースシェイカー発進!

タンクを守れ!



⬅エネルギータンクを敵から守るのだ。ここまでたどり着くにはいくつもの障害をクリアーしなければならないぞ。

ミッション発令



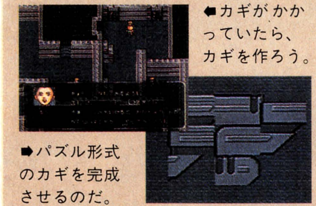
⬆セルダー司令官が任務を伝える。マシューはダンザブル隊に打ち解けないまま出動することに。

出会い



⬅殺伐とした戦いに明け暮れるなか、いろいろな人に巡り会うこともあるのだ。

パズルキーを完成させよう

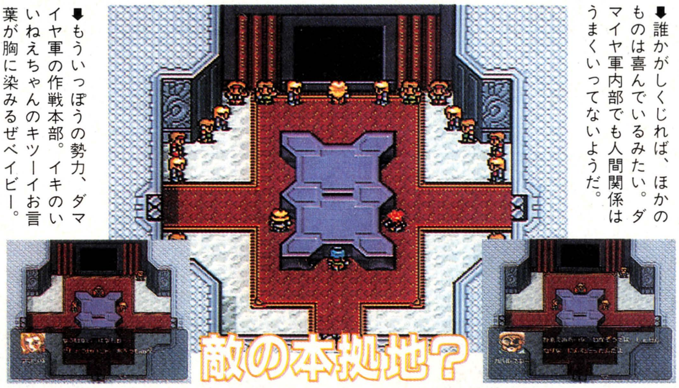


⬅カギがかかっていたら、カギを作ろう。

➡パズル形式のカギを完成させるのだ。

随所にパズルの要素が入っていることも、このゲームの楽しみのひとつ。明敏な頭脳が要求されるぞ。

敵の本拠地?



⬇もういっぽうの勢力、ダマイヤ軍の作戦本部。イキのいいねえちゃんのキツーイお言葉が胸に染みるぜベイビー。

⬇誰かがしくじれば、ほかのものは喜んでいるみたい。ダマイヤ軍内部でも人間関係はうまくいってないようだ。

謎の科学者



⬆謎や秘めたマッドサイエンストに遭遇。なにやら秘密めいたことを口走っているのだ。ちょっとだけお話を聞かせて。

ダンザルブ隊の強者たち

お好きな人を選んでね!

ダンザルブ隊のメンバーは、ひとくせもふたくせもあるような連中ばかり。しかも多くのものは、心に傷を持っている。はじめメンバーは6人しかいないが、物語が進むにつれて新しい仲間が増えてゆく。また敵キャラにも魅力的な奴らがたくさん。



サルベリ・スタッカート
⬆ダンザルブ隊の隊長。アメリカ人。反骨精神の持ち主。

ディック・ロジャー
⬆口の悪い伊達男。イギリス人。

ジャニス・タットラム
⬆ダンザルブ隊の医療部門を担当。

マシュー・ロビン
⬅本編の主人公。死んだ父の残したスーパーモノロイド、レッドドラゴンを駆る。

キム・ピピン
⬆中国系アメリカ人の少女。暗号解読や新兵器の開発を担当。

武蔵小次郎
⬆返事はひとことですませる寡黙な日本男児。

ウンベルト・バーカー
⬆ロシア人の老戦士。オーバル軍の教官をしていた。

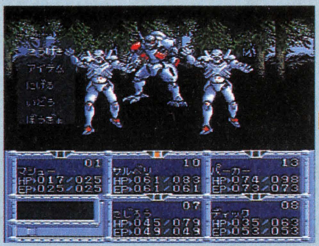
SCOOP 1

臨場感あふれるバトルシステム

戦闘シーンは、キャラどうしの肉弾戦とロボット戦の2パターンが楽しめる。また距離の設定によって、命中率やダメージに変化が出るようになっているのだ。

兵器のパワーアップは一風変わっている。敵ロボットの残骸などを持ち帰って改造するのだ。このとき改造担当者のレベルが高いほど、より強力な武器を作り出すことができる。つまりキャラを育てることが重要になってくるわけだ。

ターゲットに補足して攻撃するのだ!



⬆敵も味方も前列と後列という配置を取っている。まずは前列の敵を倒してから、後列の敵を倒すことになる。

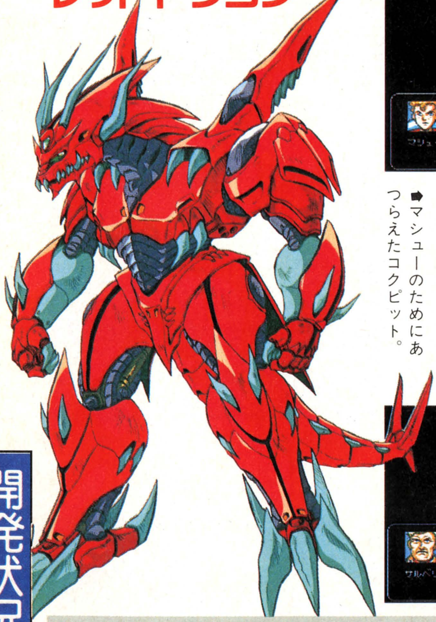


⬆攻撃する敵にターゲットを合わせると、左上に距離のゲージが表示される。遠い場合は射程距離の長い武器を選択する。



⬆つぎつぎとターゲットを決めてゆき、すべてを入力するとバトル開始だ。しかし主人公のマシューは序盤では弱い。

レッドドラゴン





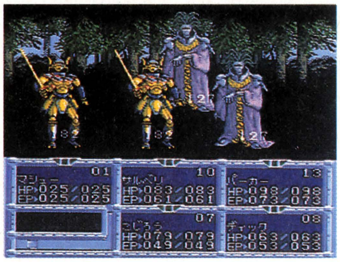
⬅ついにマシューの前に姿を現わしたレッドドラゴン。



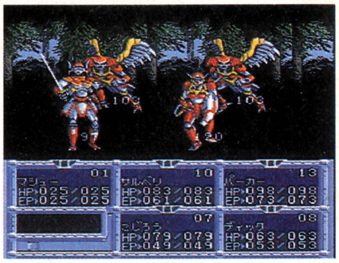
➡マシューのためにあつらえたコクピット。



⬅いよいよレッドドラゴンの力が解放されるのだ。



⬆敵には幽鬼のような不気味なヤツもいる。いったいどんな攻撃を仕掛けてくるのやら。



⬆卑怯なことに鳥人タイプの敵もいる。頭上からの攻撃には注意しなきゃだめだね。



開発状況

最高のスタッフが集まりました。現在はゲームの微調整に追われています。

バンダイ　佐藤

『ダンザルブの』原作者に聞く

――まず『ダンザルブ』を作ることになったキッカケを教えてください。

飯島　最近のファンタジーRPGに限界が感じられるんですよ。死んでもすぐに生き返るみたいな考えも、僕個人としては好きになれなかったんですけど。それに、RPGにはもっといろんな方向性があると思うんですよ。それを試してみたかった。また、伏線をしっかり張ったり、きちんとした演出がされていないものも多いですよね。

――コンセプトはどういったところにあるのですか?

飯島　仮想現実を扱っているんです。これを考え出したのが'91年の2月ですから、もう2年間もかかってる。最近バーチャルリアリティーが話題になっているので、ちょうど時期的にうまく重なったみたいで(笑)。また、『ダンザルブ』というものがキーワードとなって、小説やコミックといったべつの形で展開してゆくのも、新しい試みではないでしょうか。

――このゲームの独自性はどんなところですか?

飯島　テレビアニメのノリで15章をひとつずつ見せる形です。映画のパロディーが随所に散りばめられてあるのも楽しめますよ。また、シナリオはまさにどんでん返しの連続。最後まで残りそうだなと思うようなキャラがあっけなく死んでしまう(笑)。この意外性はプレーヤーにも予測できない。いうなれば、不条理な世界を描いているんです。

――最後にゲームのどこを楽しんでもらいたいですか。

飯島　どんでん返しを楽しんでもらいたい。つらくて見てられないと思わせることができたら本望ですね。



飯島健男

独特の作風で知られる人気ゲーム作家。おもにパソコン分野での活躍が目立っていたが、今回スーパーファミコンに挑戦。代表作には、パソコン版とPCエンジン版で『ラストハルマゲドン』や『ブライ』などがある。



聖剣伝説2

せいけんでんせつ

発売まであと3ヵ月ちょっとに迫ったスーパーファミコンの『聖剣伝説2』。ゲームボーイ版とはかなり違ったシステムのゲームになりそうだぞ。

SF スーパーファミコン	アクションRPG	バックアップ カートリッジ
	スクウェア 4月下旬発売予定 価格未定	16メガ

おまたせっ！『聖剣伝説2』新情報!!

前作であるゲームボーイ版には『-F.F外伝-』というサブタイトルがついていたのを覚えてるかな？ しかし、このスーパーファミコン版にはサブタイトルがついていないのだ。というのも、前作とはまったく違ったシステムなどを持っているためである。続編でありながら、ガラリと雰囲気の変わってしまった『聖剣伝説2』。しかし、世界を見守るマナの力、マナの象徴であるマナの樹の存在など、物語の本質は前作を受け継いでいる。

ここで紹介する新情報は、スーパーファミコン版に新しく追加されたシステムのリングコマンドだ。そして3人の主人公たちの詳報と、少しずつ見え始めた『聖剣伝説2』の世界観を追及していくぞ。これでゲームの全体像が見えるかな？

新システムのリングコマンド！

前作では魔法やアイテムを使うときに、いちいちウインドーを開かなければいけなかったよね。しかし、今度の『聖剣伝説』はそんな面倒はしなくて済むのだ。新たに加わったシステム〝メニューリング〟を使えば、アイテム、魔法はもちろんのこと、武器、防具までアイコンで表示、楽に使えるらしい。はたしてどんなシステムなのか？ 詳細はのちほど！



⬆ウインドーに替わる新システム、リングコマンドだ。ゲーム展開も滑らか。

問題を抱えるキャラクターたち

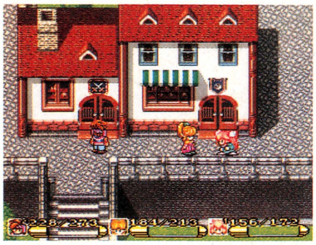
『聖剣伝説2』の世界を、キミの分身として動きまわってくれる3人の楽しいキャラクターについての情報が、また少し明らかになったのだ！ 今回はキャラクターのイラスト、画面写真などを使って詳細に報告。この3人を通して、ゲームに関するものがいろいろと見えてくるかもしれないぞ。さあ、期待に胸を膨らませつつ、つぎのページへレッツゴー！



⬆今回は最大3人のパーティーで冒険する。どんな活躍を見せてくれるのかな？

ゲームの世界観に探りを入れろ

ゲームボーイ版との関連を持ちながら、なおかつひと味違った世界観を持っている今回のスーパーファミコン版。ここでは、その片鱗を見せ始めた『聖剣伝説2』の世界を追及していくぞ。物語の中心となるマナの樹の異変……。それを取り巻く人間、精霊、モンスターたち……。いったいどのような物語がゲームのなかで展開されるのか？



⬆町並をひとつでも、どんな雰囲気を持っているゲームなのかがわかるのだ。

得意技も性格もそれぞれ違うキャラたち

プレーヤーの操るキャラクターは、少年、少女、精霊の3人。それぞれ違った理由でマナと関わる。少年は武器、少女は回復魔法、精霊は攻撃魔法が得意技である。



少年

偶然聖剣を引き抜いてしまったため、聖剣の力を取り戻さざるを得ない状況に陥ってしまった。16歳の少年。

➡剣を使っての接近戦が得意。残念ながら魔法を使うことはできないが、直接的な攻撃力は誰よりもあるぞ。



少女

父親の陰謀にはまった恋人を追いかけているうちに少年と合流。とある王国軍将校の娘として登場する。

➡回復魔法と格闘技を使いこなす。グローブを装備して、敵を投げ飛ばしたりなんてこともできる。



精霊の子供

マナの影響により起こった洪水で、故郷の森から流された精霊の子供。故郷に帰るため、パーティーに合流。

➡攻撃魔法を使う妖精の子供。ハデな効果の魔法ばかりなので、ぜひプレーヤー自身で操作したいところ。



楽しい3人の主人公が活躍するのだ!

この『聖剣伝説２』は、プレーヤーが感情移入するための工夫が凝らされている。プレー中に操るキャラクターを入れ替えたりできるのはそのため。好きな主人公を操ることで、ゲームに入り込みやすくしているのだ。もちろん３人の主人公たちに名前がついていないのもそのひとつ。遊ぶ側でさまざまなことが決められるから、自由度も高いといえる。プレーヤーが操るキャラクター以外は、半自動的にコンピューターが操作してくれる。これがまた便利なのである。

少年 失った聖剣の力を求めて冒険の旅に出発する少年

主人公というと、往々にして英雄的な人物像が思いつくもの。しかし、この少年はごくふつうの好奇心旺盛な少年として登場する。つい好奇心から聖剣を抜いてしまうという、いわば不可抗力から人生を大きく変えてしまう事態に巻き込まれてしまうのだ。英雄になれるのか……!?



⬅正面から見たところだ。なんとなくとぼけた顔。



⬅素手のときは、パンチやキックで攻撃する。武器の種類で必殺技も変わるぞ。



⬇剣を使って必殺技をくり出しているところ。とにかくよく動く。

⬅ダッシュしてから必殺技をくり出す。



⬇技のゲージをためてから攻撃しよう。





少女 地位も名誉も捨てていざ、魔女の住む森へ!

容姿に恵まれ、将校の娘に生まれ育ち、婚約者もいる……という一見してマナの異変や争いとは関係なさそうな境遇の少女。婚約者を追って魔女の住む森へと旅するが、どのようにしてマナや少年、妖精の子供と関わってくるのか？　物語での展開が気がかりな主人公である。

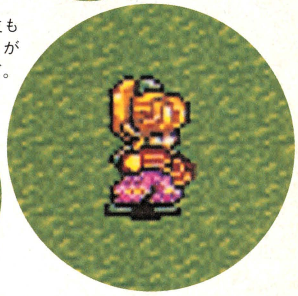


⬅いろいろな武器を使いこなす。必殺技が見ものだ。



⬅走りながらの攻撃もできる。格闘技を使えば跳び蹴りで敵と戦うことも可能。

➡通常の技もためることができるのだ。



➡武器をかまえているところだ。この体勢からすぐに攻撃。





⬆回復魔法を使う。精霊が出現して魔法をかけてくれるのである。

精霊 洪水で人間界へ流された精霊の子供が仲間に!

まだまだ謎の多い精霊の子供。この世界の精霊というのは性別がなく、マナの影響を受けやすい種族とされている。また、マナの力をわずかながら使い、負の力に替えて攻撃魔法にすることができるのだ。ゲームのなかではクセのある、お気楽なキャラクターとして活躍するだろう。



⬅これは精霊の子供が使う攻撃魔法。遠距離からの攻撃でも大丈夫なのだ。バシバシ使ってやれ!



⬆子供でも斧を使います。走りながらでも攻撃。

⬇どんな障害物でもジャンプでひと跳び。精霊の子供は意外と身軽だ。





⬆技ゲージがたまるまでしばし休憩だ。

➡斧などの近距離用武器で必殺技を使うと、敵のところまでダッシュしてから振りかぶる。かなり強力なのだ。



⬇魔法を使うと、その効果がキャラクターのまわりにアニメーションで表示される。こりゃたまらん。

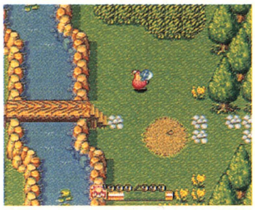


ゲームの世界をさまざまな視点から追う

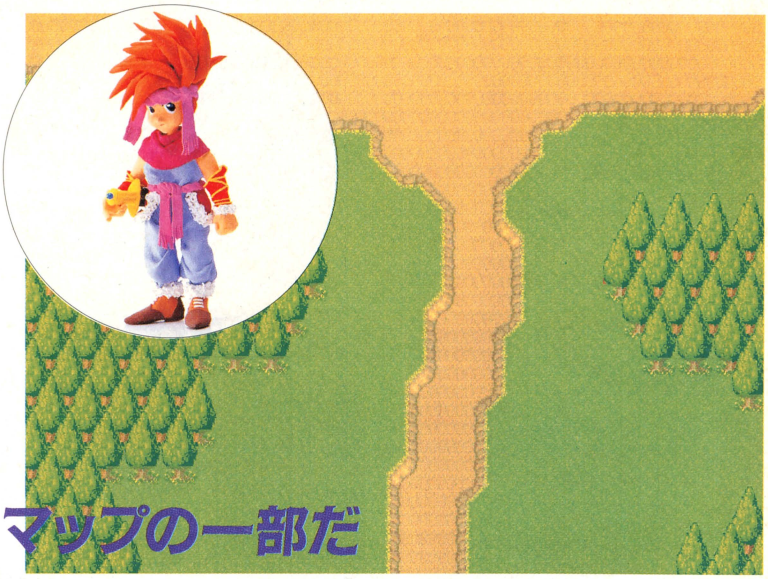
前作ではマナの樹とその力を狙っていた悪のグランス公国と、それを守る主人公との攻防戦がメインとなっていた。もちろん今回もマナの強大な力を狙っている者がいるようだ。どうも古代の超文明を使って築かれた大帝国のようである。この帝国は主人公の少年のバックグラウンドと深く関わってくるらしい。偶然引き抜いてしまった聖剣と何か関連があるのだろうか……？ それともマナの名を冠する物が世界のどこかに存在するのか？ 少女と精霊の子供の行く末はどうなるのか……!? すべてが解るまであと少し。待たれよ。



⬆ここは森のなかであろうか？ うす暗い場所だ。



⬆どんな場所にも世界観を匂わせるものがあるはず。



マップの一部だ

ダンジョンから……







⬆フラミーが飛んでいる画面からも町が見える。じつはこの画面も……。

町並から……





主人公3人の目的はひとりひとり違うものだが、なぜか途中で合流していっしょに冒険することになる。合流したときにそれぞれの問題がかたずいているかというと、じつはそうでもない。このゲームの特性として、比較的自由度の高いシナリオという点があげられる。誰の問題をさきに解決するかは、キミが選択し実行できるのだ。



⬆敵と遭遇！ モンスターは前作と同じものが多数登場するとのこと。もうおなじみだよね。



はたしてどんな世界に!?

すべてがリングコマンドで操作できる

前作では、アイテムを使う、武器や防具を装備する、などのコマンドはウインドーを開いて、そのなかで行なっていた。しかし、今回『聖剣伝説2』には新方式、リングコマンドが使用されている。キャラクターたちが持っているアイテム、魔法などが輪になって表示されるのだ。ビジュアル的にアイコン化されるので、アイテムの選択や武器を装備するときなどにわかりやすく、使いやすい。戦闘中でもリアルタイム性を損なうことなくスピーディーに展開を楽しむことが可能である。魔法も体系ごとに分類されているのだ。

リングコマンドとは何か!?

アクションRPGのテンポの良さをそこなわないためにと開発されたリングコマンド。戦闘の最中でも街のなかでもすぐに、キャラクターのまわりにアイテム、魔法、ステータス表示などの各種アイコンが出現する。これを✚ボタンで選択し、Bボタンで決定するだけで命令が実行される。リングコマンド使用中は敵味方とも動きが止まっているので、アクションの苦手な人も安心ってわけだ。



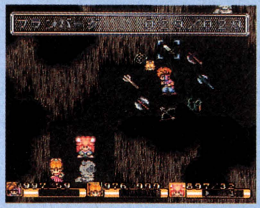
⬆アイコンがキャラクターのまわりに出てくる。このなかからひとつ選ぶのだ。



⬆リングコマンドを使っている最中は、画面が静止している。初心者でも安心。

武器　8種類の武器を選んで装備だ

武器のリングコマンドには8種類の武器が表示される。このなかから1種類を選び、さらに使いたい武器をリングコマンドで選び出すのだ。同じ系統の武器は、パーティーのなかでひとりしか装備できない。戦略性が要求されるのだ。



⬅リングコマンドに表示されている武器を選ぼう。



⬆ほかの仲間と同じ種類の武器を装備することはできない。とにかく選べ。



⬆ほら、このとおり。武器の選択も簡単に、す速くできてしまうのだ。

ステータス　何でも設定できてしまうぞ

おもにステータスなどを呼び出すリングコマンド。キャラクターの状態を調べたり、戦闘の設定をするときに使うのだ。ほかにも、ボタンのコンフィグを変更するアイコンなんていうのもある。これらのアイコンを使って、自分の使いやすいように環境を設定できるぞ。さらに武器の熟練度を調べるであろうスキルのアイコン、どの敵を攻撃するか指定する照準アイコンらしきものも用意されている。



⬆ステータスを見たり、コントローラーなどさまざまな設定を変えたりできるなど、便利な機能がついている。使いやすいように設定しなおそう。

⬇照準のようなアイコンや、オートなんていうものもある。謎が多いのだ。



防具　兜、鎧、腕輪の3つから選べ

頭に装備する兜、体に装備する鎧、腕に装備する腕輪などの3系統に分類。それぞれの系統からは最高11種類の防具が選択できるようになっているぞ。防具は各キャラクターが、装備可能な防具を持てるので、その場の状況に応じて装備をつけかえたりできるのだ。



⬆体につける防具が表示される。鎧や服などがアイコン化されていて、全部で11種類あるぞ。見やすくて使いやすいのだ。

⬇ここには腕輪、アクセサリーを表示だ。使いたいものを選んで装備しろ。





⬆帽子、兜などを表示だ。見やすいので、まちがえることもない。便利なのである。抵抗なくすんなり使えるぞ。

アイテム　アイテムもす速く使える

アイテムは武器や防具と違い、3人が共通に持っていることになっている。ひとりが3個あるアイテムを使い、べつのキャラクターが同じものを使うと2個になっているってわけ。前作でもおなじみの体力回復アイテム、まんまるドロップなどが登場するのだ。アイテムのリングコマンドでは12種類まで表示される。所持数も出るぞ。



⬆前作でも登場した体力回復アイテムのまんまるドロップ。持っている数も表示。

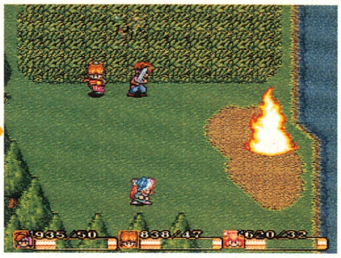
ドハデで強力な魔法を使いこなそう!

さきにも説明したとおり3人の主人公のうち、人間の少女が回復魔法と精霊の子供が攻撃魔法を使う。このゲームに登場する魔法は大別して2種類しかないのだが、どちらも同じ7系統に分かれているのだ。そして、ひとつの系統につき3種類の魔法を持つことができる。つまり、回復魔法、攻撃魔法すべてあわせて42種類の魔法が存在するってこと。

『聖剣伝説2』の世界では、すべての魔法は精霊の力を借りて行なうということになっている。魔法を使うときに7系統の精霊からひとつを選び、さらにそのなかの3種類から使いたいものを選ぶというわけだ。使いかたも簡単だぞ。



⬆使いたい魔法の精霊を呼び出す。全部で7系統の精霊を選ぶことができるのだ。



⬆そして魔法が実行される。ひとつの系統には3種類ずつの魔法があるぞ。

攻撃魔法

精霊を呼び出して魔法を選んで攻撃するのだ!

では、さっそく攻撃魔法を使う手順を見てみよう。使う魔法はファイヤーボール。最初に使用可能な7系統のアイコンがリングになって表示される。ここからサラマンダーを選ぼう。するとさらに3種類の魔法がキャラクターのまわりに出現する。✚ボタンでファイヤーボールを選んでBボタンで決定。精霊が現われて魔法を放つぞ。



⬅まずは炎の精霊を呼び出してみるのだ。



➡つづいて炎の魔法が3種類表示される。このなかからファイヤーボールを選ぶ。



⬅炎の精霊サラマンダーが登場! このあいだは敵も味方も動きがとれない。コマンド入力のみだ。

⬇サラマンダーが炎を放って消える。この瞬間からキャラクターが動き始める。さあ、戦闘開始だーっ!



回復魔法

ウンディーネの力を借りて仲間のHPを回復!

回復魔法も使いかたは攻撃魔法と同じ。6系統の精霊からひとつを選び、さらに3種類の魔法のうちひとつを指定するだけ。魔法を使っているあいだは、どんなときでも画面が静止している。慌てず騒がずゆっくり選べるのだ。例によって使う魔法の指定が終わると、精霊が出現して魔法を放っていく。ここで静止画面も終了だ。

➡回復魔法もリングコマンドで選択する。系統の種類は攻撃魔法と同じなのだ。





⬅精霊ウンディーネを呼び出してみよう。リングからちょいと選ぶ。

➡キャラクターの目前にウンディーネが現われた。誰を回復させるかを指定してからBボタンで決定。じっくり考えよう。



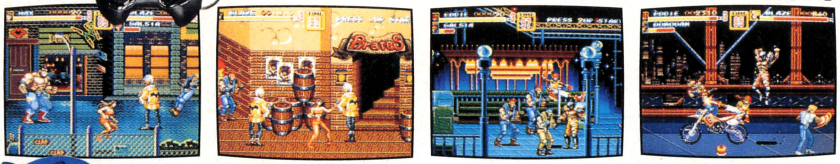
⬇これで仲間の回復が終了。回復魔法の場合も、使い終わった瞬間から画面が動きだすのである。





ベア・ナックルII 死闘への鎮魂歌

© 1992 SEGA MUSIC © YUZO KOSHIRO



16メガの大容量でベアナックルパワーが炸裂!

3人の若者の怒りの鉄拳に敗れたシンジケートのボス、ミスターXが復讐にもえる魂とともによみがえった…。かつての仲間アダムを捕らえ、アクセル、ブレイズにも魔の手をのばそうとしたとき、プロレスラーのマックスとアダムの弟エディーの二人が加わり、悪の組織との闘いに再び立ち上がった。世界中が待っていた!ストリート・オブ・レイジ(邦題ベア・ナックル)に続編登場!!

1月14日発売予定 7,800円(税別・標準小売価格)



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

超音速アクション

キャンペーン実施中!



特典1
もれなく
キャッシュバッククーポン
プレゼント!

特典2
抽選でソニック・ザ・ヘッジホッグ2
オリジナルパーカーが当たる!



〔超音速クイズ〕
ソニック・ザ・ヘッジホッグ2のテレビCMでソニックのそばを駆け抜けて行ったのは誰でしょう?
ヒント:答はカタカナ4文字の名前。お近くのお店で見てね。

官製ハガキまたは応募ハガキに解答とあなたの住所・氏名・年齢・性別・電話番号・お手持ちのゲーム機名・ご希望のパーカーサイズ(大人用又は子供用)を明記の上、下記宛先に送ってください。

特典1

応募者全員にメガドライブとソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)を同時に買うと、1,000円が戻るキャッシュバック・クーポンを差し上げます。

※購入証明として、メガドライブ外箱のバーコードおよびソニック・ザ・ヘッジホッグ2(メガドライブ用ソフト)の取扱説明書の三角券が必要です。

特典2

クイズ正解者の中から抽選で毎週500名、総計6,000名様にソニック・ザ・ヘッジホッグ2 オリジナルパーカーをプレゼントします。※サイズは大人用フリーサイズ・子供用フリーサイズの2種類です。※景品の発送をもって、発表にかえさせていただきます。

- 申込メ切…93年1月31日㈰当日消印有効
- 申込先…〒231-91 横浜港郵便局私書箱412号 ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 超音速アクションキャンペーン係
- お問い合わせ先…ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 超音速アクションキャンペーン事務局

▶フリーダイヤル0120-39-6776 平日13:00〜21:00(土・日・祝日を除く)

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM®
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

LICENSED BY NINTENDO



初めての感動体験。
新戦略RPG!!

主人公アルバートのとっておきの必殺技「へんしん」攻撃だ。青獅子や火の鳥に変身しての攻撃は、圧倒的な威力を発揮。「へんしん」攻撃で、とどめをさせ!

■対応機種：スーパーファミコン
■ジャンル：RPG
※画面は開発中のものです。

価格9,600円(予価)



アルバート オデッセイ

'93年3月、闘いが始まる

SUNSOFT

サン電子株式会社 愛知県江南市古知野町朝日250 TEL(0587)53-2192 テレホン案内(0587)55-1120

悔い改めよ

●法律規律を守らぬたわけ少年少女よ、いまのうちに悔い改めよ。いずれ刑罰が下だる。そのときに嘆いてもときすでに遅し。だから杭を温めるのではないだ間抜け!!

●真ん中のドラムがキライ!! チェリーばっかし……。

(神奈川県　ロッキーママえみち)

●ああスロットマシンに狂う主婦28歳よ、悔い改めよ。改めぬと無限FAXと連続無言電話の刑に処す。

●いてっ。□○たら△◎れて○が□た。(埼玉県　○め△よ○□○)

●出たな伏せ字マニアめ。罰として先っちょに爪楊枝を256本挿入せよ。なんの先っちょかは秘密。

●最近の子供はドラえもんがわずかに宙に浮いていることや、シッポを引っ張れば停止することを知らないらしい。

(大分県　ターザン鈴木)

●む、貴様もまだまだ甘いぞ。あのサイバネティック猫ロボの手はぺたりハンドでありニチャニチャであり、しかも鈴が猫仲間を呼ぶ。

●うちの母は、クルマの運転中に突然、「ナチュラルマープ」と叫ぶのでちょっとビビる。

(茨城県　軍艦ハレツ)

●いわゆるナイスマザー。合いの手を加えてさらに母を加速せよ。

●カートリッヂって言うと、大槻ケンヂとかバヤリースオレンヂみたくてサイバーだと思う。

(富山県　クロスビュー)

●誤植を許せ。クロスレビュー校正要員には厳しい罰を与えた。

●すごい発見をしました!! スーパーファミコンはマヨネーズをつけて磨くとピカピカになります。テレビの画面もそうです。

(東京都　アラブ14号)

●待つのだッ!! その技は使ってはならぬ。早まるな!! マヨネーズで磨くといずれ粉が出ようぞ。

●かっぱえびせんを食べた手でコントローラーを持つと連打が早くなる。かっぱえびせん打法と呼んでます。　(埼玉県　浦和北浦和)

●食い物を誤用するたわけどもよ、いずれ己の間違いを悟るであろう。

●　ふでぺん2

ふでぺん2

ふでぺん2

ふでぺん2

ふでぺん2

(千葉県　残響音含む)

●ふでぺん入手の喜びはわかるが神聖なるページを浪費した罰は重い。ふでぺんのキャップを捨てよ。

●かいい!! かいいったらかいいんだよアニキ!! でもかいちゃダメだぜぇ〜!! ムヒ塗ってくれよアニキ!!　(神奈川県　兄屋)

●出たなアニキマニア。最近はアニキマニアが多くて困っておる。

●ゴキブリはゴキちゃんでネズミはネズ公ですか?

(富山県　鈴抹茶)

●さよう。さらに犬はワン公であり猫はニャン公と決められておる。

●友人Σはゲーセンの店員μからいつもタダでメダルをもらっている。だから俺はもう ШЧРЛК って感じ。わかるでしょ。

(東京都　イワン・バグビッチ)

●少しもわからぬ。友人の仮名に変な記号を使うでない。以後没。

●私任天堂家庭用遊戯機祖父徒購入、鹿死、弟其蹴破壊。怒一発顔面拳。父怒。私説教聞。頭来弟。今度浣腸覚得手呂。

(神奈川県　弟嫌女子高生)

●その印刷しづらい漢字を見て、偉大なる大日本印刷はお怒りになった。今後貴様の買う雑誌と本はすべて落丁、乱丁となるであろう。

●俺は青色のボールペンが大好きだ!! 見てくれ、この綺麗なボールペンの青色を!!

(千葉県　バグってないよ)

●あー見ぬ見ぬ。むこうへ行け!!

ゲーム帝国



極寒の帝国の最新暖房寝具が開発された。その名も原子毛布。原子力を応用したホッカホカ毛布だが、帝国滅亡の危機もある。

悪魔の安楽椅子



■最近、化学の実験がすごい好きだ。試験管に試薬を入れたり、フラスコを振ったり、ビーカーを熱したりするのはたまらなくカッコイイ。もう病みつきだ。俺はもう化学者になる。　(東京都　化学赤点)

●あのねえ、おめえそういう雰囲気だけでハイになってんじゃねえよ。ちゃんと化学を学べよ。ビーカーとかフラスコが好きなだけなんだろ、もう器具フェチめ。

■コンピューターの授業はいちばんいいと思う。キーボードとかをカパカパ打っているだけでNASAにいる気分になる。でも窓の外は畑だけどね。フロッピーのニオイも好き。　(茨城県　デジタル中谷)

●おめえもコンピューターの雰囲気が好きなだけなんだろ。わかってんだよ。まったく。マシンフェチめ。

■タバコは吸えないけど、机の上に灰皿とタバコを置いているとアダルティーな気分。万年筆と英語の新聞も置いてアダルト演出してます。　(福井県　凡太)

●今回は雰囲気だけ好きな奴ら全集だな。おまえらねえ、雰囲気ばっかり一人前にしやがって。まあいいや。

女神の四の字固め



■ふつうにファミ通を買おうとしたら、ファミ通のあいだにエッチなポスター(たぶんスケベ雑誌の付録)がはさまってて、店員に「だめだよこういうことしちゃ」と言われた。しかもまわりには中学生の女の子がいた。もうその本屋に恥ずかしくて行けない。(東京都　ヲ)

●あらまあ不運なやつ。かわいそ。どうせならスケベ雑誌を買えばよかったのにねー。しょうがないわよ。

■女神さんの四の字固めは足ですか首ですか。

(岡山県　七対子)

●お風呂上がりは首でお風呂まえは足なのよね〜。

■女神さまはかわいてますか? ドライアイには気をつけてね。はやりもんだから。(東京都　ゴックゴク)

●目玉乾燥状態ね。アタクシはいつも潤んでるのよ〜。

■クラスメートのMに俳優志望だと言ったら「俳優の俳は人にあらずって書くねんな。おまえにぴったりや」と言われた。死刑求刑。　(大阪府　Aries)

●うまいこと言うわね〜。やるなって感じね。それじゃあこんど「努力」の「努」はどう説明するか聞いてよ。

ゲーム情報資料館

もう攻略本はいらない

パチ夫くんスペシャル

スーパーファミコン　ココナッツジャパン　発売中　9800円

今回のゲームは『パチ夫くんスペシャル』だ。ゲーム中に登場するすべての機種と、最終ステージを除くすべての台データを掲載したぞ。さらに釘の見かたについての基本も紹介しておいた。これで打ち止めまで一直線だぜ！

機種データ

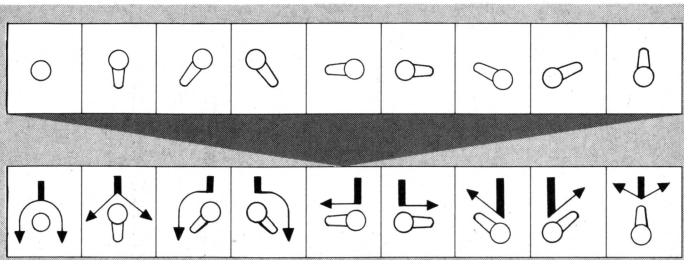
まずは、ゲーム中に登場する15機種のデータを紹介しよう。注目してもらいたいのは１回の大当たりでの出玉はヒコーキ台ではかなり差がついていることだ。データを参考にして、好みのタイプの機種で勝負をかけよう。大当たりの時の出玉は最高回数まで継続できた場合の出玉だ。当然、途中でパンクしてしまった場合には出玉は少なくなるぞ。なお、すべてのセブン台は連チャン(大当たりが連続すること)性がある。

機種名	タイプ	大当たり確率	賞球率	カウント／継続	大当たり時の出玉	特徴
フィーバー・ベガス	セブン台	210分の１	７&15	10カウント/16回	約2300個	横と斜めの３ラインが有効。
フィーバー・ドラゴン	セブン台	210分の１	７&15	10カウント/16回	約2300個	確率は高めに設定されている。
マジカルセブン	セブン台	216分の１	７&15	10カウント/16回	約2300個	ミニデジタルがついている。
セブンエンジェル	セブン台	216分の１	７&15	10カウント/16回	約2300個	ミニデジタルがついている。
サンダーボルト	セブン台	225分の１	７&15	10カウント/16回	約2300個	確率は低めの設定になっている。
バビロン	セブン台	225分の１	７&15	10カウント/16回	約2300個	ミニデジタルがついている。
インベーダー	ヒコーキ台	——	７&15	10カウント/16回	約1000個	継続さえ良ければ出玉は多い。
フラフープ	ヒコーキ台	——	７&15	10カウント/16回	約1000個	うまく打てば16回継続も。
ファイヤー・マン	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/16回	約1100個	大当たりへのタイミングが難しい。
サイキック	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/16回	約1100個	たくさん玉を拾わせると良い。
アラビアン	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/８回	約600個	継続率はまずまず良い。
怪物ランド	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/16回	約900個	ミニデジタルでチューリップ作動。
ゴーストハンター	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/８回	約400個	パンクの可能性がかなり高い。
スタークラッシュ	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/８回	約400個	当たりやすいが出玉が少ない。
祝いの台	ヒコーキ台	——	オール13	10カウント/16回	約1100個	継続が良く、出玉が多い。

釘の見かた研究

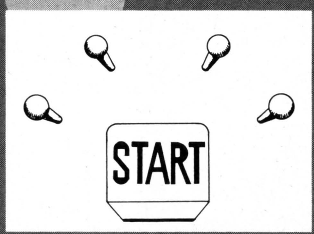
ここでは基本的な釘の見かたを研究してみたぞ。左に示したのは釘の基本パターンと、その釘にパチンコ玉が当たったときの弾みかたのパターンだ。この組み合わせを考えれば、理想の釘が自然と見えてくるはず！

そして右に示したのがセブン台とヒコーキ台の重要な部分の理想的な釘の調整だ。この部分の釘の調整が図のようになっていたら、ほかの部分が多少悪くても、負けることはないはずだ。優秀台を捜しに行こう！



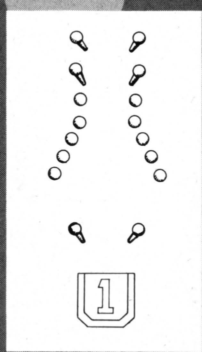
上段に示してあるのが、このゲームでの釘の調整パターン。曲げかたの大きさは多少違っても、みんなこのパターンにあてはまる。そして、その釘に玉が当たったときのパターンが下段の図だ。これらの組み合わせを考えて玉の流れを追っていけば、良い釘と悪い釘の区別がつくはずだ。基本的には上向きの釘が玉を拾いやすく、下向きの釘は玉を大きく弾いてしまうと考えれば、理解しやすいぞ。

セブン台の理想



⬆盤面の中央にあるデジタル始動チャッカー周辺の釘を表わしたものだ。こういう形になっていると、玉は始動チャッカーのほうへと流れていくぞ。でも、こんな台はなかなかない……かな？

ヒコーキ台の理想



⬅盤面左側のハネの始動チャッカーの周辺の釘を表わしたもの。ハカマ釘の上のほうで玉を取り込みやすくして、チャッカーの上の命釘で玉をこぼしにくくしているのだ。

台データ一覧①

ここではゲーム中に登場する台のうち、最終ステージの15台を除く、852台のデータを紹介する。このゲームでは各台にポイントという数値が与えられていて、打ち止めにするとそのポイントが入る。表中のポイントと出玉率の値を参考にすれば、効率よくポイントを稼ぐことができるぞ。なお、出玉率は電源投入直後の値で、店を出ると釘は変わってしまう。設定を戻したいときは、セーブして電源を入れ直すといいぞ。

表の見かた

"台番"はその店での台の番号。4と9が使われていないのは現実のパチンコ店に合わせてあるため。"機"は機種名。左の表の略号で示した。"出"は出玉率。10段階に分けて示してある。数値が小さいほど出玉が良い。"ポ"はその台にあたえられたポイント。打ち止めて手にはいる点数のことだ。"打ち止め"は打ち止めに必要な玉数。機種や店によって打ち止めまでの個数が違っている。出玉率とポイントの関係は、原則的にポイントが高い台は出玉率が悪い、という法則になっている。ところが一部に、ポイントが高いのに出玉率がいい台がある。この表からそういう台を見つければ楽に攻略できるぞ。

機種の略号			
フィーバー・ベガス	A	フラフープ	H
フィーバー・ドラゴン	B	ファイヤー・マン	I
マジカルセブン	C	サイキック	J
セブンエンジェル	D	アラビアン	K
サンダーボルト	E	怪物ランド	L
バビロン	F	ゴーストハンター	M
インベーダー	G	スタークラッシュ	N

店名	台番	機	出	ポ	打ち止め
ヴェルヴェット	001	C	8	8	3000
ヴェルヴェット	002	C	10	9	3000
ヴェルヴェット	003	C	10	9	3000
ヴェルヴェット	005	C	7	7	3000
ヴェルヴェット	006	C	6	6	3000
ヴェルヴェット	007	C	9	7	3000
ヴェルヴェット	008	N	8	8	2500
ヴェルヴェット	010	N	10	2	2500
ヴェルヴェット	011	N	6	6	2500
ヴェルヴェット	012	N	9	3	2500
ヴェルヴェット	013	N	7	7	2500
ヴェルヴェット	015	N	1	1	2500
ヴェルヴェット	016	N	5	5	2500
ヴェルヴェット	017	N	2	2	2500
ヴェルヴェット	018	N	7	7	2500
ヴェルヴェット	020	G	7	7	3000
ヴェルヴェット	021	G	2	2	3000
ヴェルヴェット	022	G	3	3	3000
ヴェルヴェット	023	G	9	2	3000
ヴェルヴェット	025	C	6	6	3000
ヴェルヴェット	026	C	5	6	3000
ヴェルヴェット	027	C	7	7	3000
ヴェルヴェット	028	C	2	2	3000
ヴェルヴェット	030	G	9	9	3000
ヴェルヴェット	031	G	6	6	3000
ヴェルヴェット	032	G	7	7	3000
ヴェルヴェット	033	G	3	3	3000
ヴェルヴェット	035	C	10	9	3000
ヴェルヴェット	036	C	9	8	3000
ヴェルヴェット	037	C	5	5	3000
ヴェルヴェット	038	C	6	6	3000
ヴェルヴェット	050	D	8	7	3000
ヴェルヴェット	051	D	6	6	3000
ヴェルヴェット	052	D	7	7	3000
ヴェルヴェット	053	D	1	1	3000
ヴェルヴェット	055	D	6	6	3000
ヴェルヴェット	056	D	8	8	3000
ヴェルヴェット	057	D	9	9	3000
ヴェルヴェット	058	D	4	2	3000
ヴェルヴェット	060	D	8	8	3000
ヴェルヴェット	061	D	10	9	3000
ヴェルヴェット	062	D	1	1	3000
ヴェルヴェット	063	D	10	8	3000
ヴェルヴェット	065	D	3	3	3000
ヴェルヴェット	066	D	8	8	3000
ヴェルヴェット	067	D	8	8	3000
ヴェルヴェット	068	D	6	4	3000
ヴェルヴェット	070	D	7	5	3000
ヴェルヴェット	071	G	9	8	3000
ヴェルヴェット	072	G	10	9	3000
ヴェルヴェット	073	G	3	3	3000
ヴェルヴェット	075	G	9	8	3000
ヴェルヴェット	076	G	7	7	3000
ヴェルヴェット	077	G	6	6	3000
ヴェルヴェット	078	G	7	7	3000
ヴェルヴェット	080	G	8	8	3000
ヴェルヴェット	081	G	7	7	3000
ヴェルヴェット	082	N	6	6	2500
ヴェルヴェット	083	N	3	3	2500
ヴェルヴェット	085	N	7	7	2500
ヴェルヴェット	086	N	1	1	2500
パーラーニコ	001	E	6	6	3000
パーラーニコ	002	E	9	9	3000
パーラーニコ	003	E	8	8	3000
パーラーニコ	005	E	1	1	3000
パーラーニコ	006	E	3	3	3000
パーラーニコ	007	E	4	4	3000
パーラーニコ	008	E	7	7	3000
パーラーニコ	010	E	10	10	3000
パーラーニコ	011	E	7	10	3000
パーラーニコ	012	E	9	9	3000
パーラーニコ	013	E	6	7	3000
パーラーニコ	015	E	2	2	3000
パーラーニコ	016	H	1	1	3000
パーラーニコ	017	H	7	7	3000
パーラーニコ	018	H	6	6	3000
パーラーニコ	020	H	7	7	3000
パーラーニコ	021	H	2	2	3000
パーラーニコ	022	H	8	8	3000
パーラーニコ	023	H	7	7	3000
パーラーニコ	025	H	10	1	3000
パーラーニコ	026	H	7	7	3000
パーラーニコ	027	H	9	9	3000
パーラーニコ	028	H	7	9	3000
パーラーニコ	030	H	3	3	3000
パーラーニコ	031	H	9	8	3000
パーラーニコ	032	H	6	6	3000
パーラーニコ	033	H	8	8	3000
パーラーニコ	035	M	4	4	2500
パーラーニコ	036	M	9	8	2500
パーラーニコ	037	M	7	6	2500
パーラーニコ	038	M	7	7	2500
パーラーニコ	050	M	10	9	2500
パーラーニコ	051	M	9	8	2500
パーラーニコ	052	M	7	7	2500
パーラーニコ	053	M	5	5	2500
パーラーニコ	055	M	2	2	2500
パーラーニコ	056	M	2	2	2500
パーラーニコ	057	M	7	7	2500
パーラーニコ	058	M	10	10	2500
パーラーニコ	060	M	1	1	2500
パーラーニコ	061	D	9	2	3000
パーラーニコ	062	D	8	3	3000
パーラーニコ	063	D	1	1	3000
パーラーニコ	065	D	10	5	3000
パーラーニコ	066	D	7	4	3000
パーラーニコ	067	D	9	2	3000
パーラーニコ	068	D	6	3	3000
パーラーニコ	070	D	6	6	3000
パーラーニコ	071	D	8	3	3000
パーラーニコ	072	D	10	10	3000
パーラーニコ	073	D	7	7	3000
パーラーニコ	075	D	9	9	3000
パーラーニコ	076	D	1	1	3000
パーラーニコ	077	D	2	2	3000
ファンハウス	001	F	6	6	3000
ファンハウス	002	F	7	7	3000
ファンハウス	003	F	3	3	3000
ファンハウス	005	F	6	6	3000
ファンハウス	006	N	3	3	2500
ファンハウス	007	N	8	8	2500
ファンハウス	008	N	10	10	2500
ファンハウス	010	N	2	2	2500
ファンハウス	011	N	4	4	3000
ファンハウス	012	C	8	8	3000
ファンハウス	013	C	7	7	3000
ファンハウス	015	C	9	9	3000
ファンハウス	016	C	6	6	3000
ファンハウス	017	G	3	3	3000
ファンハウス	018	G	7	7	3000
ファンハウス	020	G	10	10	3000
ファンハウス	021	G	8	8	3000
ファンハウス	022	F	9	9	3000
ファンハウス	023	F	3	3	3000
ファンハウス	025	F	10	10	3000
ファンハウス	026	F	8	8	2500
ファンハウス	027	N	2	2	2500
ファンハウス	028	N	10	9	2500
ファンハウス	030	N	9	8	2500
ファンハウス	031	N	7	7	2500
ファンハウス	032	N	10	10	3000
ファンハウス	033	C	7	7	3000
ファンハウス	035	C	4	4	3000
ファンハウス	036	C	6	7	3000
ファンハウス	037	C	9	9	3000
ファンハウス	038	G	5	5	3000
ファンハウス	050	G	6	6	3000
ファンハウス	051	G	3	3	3000
ファンハウス	052	G	4	1	3000
くじら	001	F	1	1	3000
くじら	002	F	10	2	3000
くじら	003	F	10	10	3000
くじら	005	F	9	4	3000
くじら	006	F	10	10	3000
くじら	007	F	10	10	3000
くじら	008	F	3	3	3000
くじら	010	F	2	2	3000
くじら	011	F	8	8	3000
くじら	012	F	7	7	3000
くじら	013	F	7	7	3000
くじら	015	F	8	8	3000
くじら	016	F	4	4	3000
くじら	017	K	5	5	2500
くじら	018	K	10	10	2500
くじら	020	K	9	9	2500
くじら	021	K	8	8	2500
くじら	022	K	1	1	2500
くじら	023	K	2	2	2500
くじら	025	K	10	10	2500
くじら	026	K	6	6	2500
くじら	027	K	10	10	2500
くじら	028	K	6	6	2500
くじら	030	K	6	6	2500
くじら	031	K	10	10	2500
くじら	032	K	7	7	2500
くじら	033	K	8	9	2500
くじら	035	K	9	9	2500
くじら	036	K	5	5	2500
くじら	037	K	8	8	2500
くじら	038	K	7	7	2500
くじら	050	K	3	3	2500
くじら	051	K	2	2	2500
くじら	052	K	7	6	2500
くじら	053	K	8	8	2500
くじら	055	C	7	7	3000
くじら	056	C	4	3	3000
くじら	057	C	5	4	3000
くじら	058	C	7	7	3000
くじら	060	C	6	6	3000
くじら	061	C	6	6	3000
くじら	062	D	8	8	3000
くじら	063	D	7	7	3000
くじら	065	D	10	6	3000
くじら	066	D	7	6	3000
くじら	067	D	7	6	3000
くじら	068	D	5	5	3000
くじら	070	D	4	4	3000
くじら	071	M	5	5	2500
くじら	072	M	8	8	2500
くじら	073	M	7	6	2500
くじら	075	M	8	7	2500
くじら	076	M	7	7	2500
くじら	077	G	3	3	3000
くじら	078	G	7	7	3000
くじら	080	G	7	7	3000
くじら	081	G	8	8	3000
くじら	082	G	1	1	3000
くじら	083	G	7	6	3000
くじら	085	G	6	5	3000
くじら	086	G	9	7	3000
くじら	087	G	7	8	3000
くじら	088	E	7	8	3000
くじら	100	E	3	3	3000
くじら	101	E	10	9	3000
くじら	102	E	4	2	3000
くじら	103	E	10	9	3000
くじら	105	E	10	10	3000
くじら	106	E	9	10	3000
くじら	107	E	10	10	3000
くじら	108	E	7	7	3000
くじら	110	E	8	8	3000
くじら	111	N	8	8	2500
くじら	112	N	2	4	2500
くじら	113	N	9	9	2500
くじら	115	N	9	9	2500
くじら	116	N	8	8	2500
くじら	117	C	10	10	3000
くじら	118	C	6	6	3000
くじら	120	C	10	7	3000
くじら	121	C	9	6	3000
くじら	122	C	8	5	3000
くじら	123	C	7	4	3000
くじら	125	C	6	3	3000
くじら	126	C	7	8	3000
くじら	127	C	5	3	3000
くじら	128	C	5	3	3000
くじら	130	K	5	3	2500
くじら	131	K	4	4	2500
くじら	132	K	3	3	2500
くじら	133	K	7	6	2500
くじら	135	K	6	5	2500
くじら	136	K	5	4	2500
くじら	137	K	1	1	2500
くじら	138	K	1	1	2500
くじら	150	K	6	6	2500
パーラータムタム	001	H	5	5	3500
パーラータムタム	002	H	4	1	3500
パーラータムタム	003	H	3	2	3500
パーラータムタム	005	H	1	1	3500
パーラータムタム	006	H	9	9	3500
パーラータムタム	007	H	9	9	3500
パーラータムタム	008	H	3	3	3500
パーラータムタム	010	H	3	3	3500
パーラータムタム	011	H	4	4	3500
パーラータムタム	012	H	2	2	3500
パーラータムタム	013	H	3	3	3500
パーラータムタム	015	J	4	5	3500
パーラータムタム	016	J	5	6	3500
パーラータムタム	017	J	6	5	3500
パーラータムタム	018	J	5	4	3500
パーラータムタム	020	J	8	8	3500
パーラータムタム	021	J	6	5	3500
パーラータムタム	022	J	5	4	3500
パーラータムタム	023	J	5	3	3500

台データ一覧②

※表中の"機"は機種名。"出"は出玉率。"ポ"はポイント。

店名	台番	機	出	ポ	打ち止め
パーラータムタム	025	A	5	2	3500
	026	A	4	1	3500
	027	A	5	1	3500
	028	A	4	1	3500
	030	A	9	9	3500
	031	A	10	10	3500
	032	A	4	4	3500
	033	D	5	3	3500
	035	D	6	4	3500
	036	D	5	4	3500
	037	D	6	4	3500
	038	D	6	4	3500
	050	D	9	9	3500
おひさまキーファ	001	I	6	6	3500
	002	I	3	3	3500
	003	I	6	6	3500
	005	I	5	6	3500
	006	I	6	7	3500
	007	I	3	3	3500
	008	K	5	3	3000
	010	K	6	3	3000
	011	K	2	2	3000
	012	K	3	2	3000
	013	K	4	2	3000
	015	K	6	3	3000
	016	K	7	4	3000
	017	F	9	9	3000
	018	F	7	5	3000
	020	F	6	4	3000
	021	F	4	2	3000
	022	F	9	9	3000
	023	F	8	5	3000
	025	F	8	5	3000
	026	F	7	4	3000
	027	F	6	3	3000
	028	F	7	4	3000
	030	N	7	4	3000
	031	N	8	5	3000
	032	N	2	2	3000
	033	N	6	4	3000
	035	N	6	4	3000
	036	N	1	4	3000
	037	N	3	3	3000
	038	N	7	6	3000
	050	N	8	8	3000
	051	N	10	5	3000
	052	N	8	7	3000
	053	N	6	6	3000
	055	N	6	6	3000
サザーランド	001	B	2	2	3500
	002	B	3	3	3500
	003	B	9	9	3500
	005	B	10	10	3500
	006	G	6	6	3500
サザーランド	007	G	6	6	3500
	008	G	10	10	3500
	010	G	9	9	3500
	011	G	6	6	3500
	012	G	5	5	3500
	013	G	5	5	3500
	015	G	8	8	3500
	016	G	6	6	3500
	017	G	6	6	3500
	018	G	1	8	3500
	020	B	2	8	3500
	021	B	2	8	3500
	022	B	5	7	3500
	023	B	4	6	3500
	025	B	9	9	3500
	026	B	4	6	3500
	027	C	3	7	3500
	028	C	7	6	3500
	030	C	9	7	3500
	031	C	6	5	3500
	032	C	2	2	3500
	033	C	5	5	3500
	035	C	8	7	3500
	036	C	8	7	3500
	037	C	4	5	3500
	038	C	6	6	3500
	050	C	7	7	3500
	051	C	5	6	3500
	052	C	6	7	3500
	053	E	5	5	3500
	055	E	3	3	3500
	056	E	7	7	3500
	057	E	6	6	3500
	058	M	8	7	3000
	060	M	7	7	3000
	061	M	7	7	3000
	062	M	9	6	3000
	063	M	10	6	3000
	065	M	9	9	3000
	066	M	3	3	3000
	067	M	6	6	3000
	068	M	5	5	3000
	070	B	3	3	3500
	071	B	5	5	3500
	072	B	6	6	3500
	073	B	6	6	3500
	075	B	1	1	3500
	076	B	2	2	3500
	077	B	2	2	3500
	078	B	5	7	3500
	080	B	4	6	3500
	081	B	3	3	3500
	082	B	4	6	3500
	083	B	3	7	3500
サザーランド	085	B	8	6	3500
	086	J	9	7	3500
	087	J	8	5	3500
	088	J	5	5	3500
	100	J	8	5	3500
	101	J	4	7	3500
	102	J	6	7	3500
	103	J	7	7	3500
	105	J	5	5	3500
	106	J	6	6	3500
	107	J	5	5	3500
	108	J	3	3	3500
	110	J	7	7	3500
	111	J	6	6	3500
	112	E	8	8	3500
	113	E	9	8	3500
	115	E	2	2	3500
	116	E	3	2	3500
	117	E	8	8	3500
	118	E	10	10	3500
	120	E	6	5	3500
	121	E	8	8	3500
	122	K	8	8	3000
	123	K	9	9	3000
	125	K	7	7	3000
	126	K	5	5	3000
	127	K	6	6	3000
	128	K	5	5	3000
	130	K	6	6	3000
	131	K	10	10	3000
	132	G	9	9	3000
	133	G	8	8	3000
	135	G	7	7	3000
	136	G	1	1	3000
	137	C	2	2	3000
	138	C	3	3	3000
	150	C	4	4	3000
	151	C	3	3	3000
	152	C	4	4	3000
	153	C	5	5	3000
	155	C	6	6	3000
	156	C	2	2	3000
	157	G	6	6	3000
	158	G	2	2	3000
	160	G	7	7	3000
	161	G	8	8	3000
	162	G	8	9	3000
ジュニぼうロッジ	001	H	9	10	3500
	002	H	9	10	3500
	003	D	9	9	3500
	005	D	8	8	3500
	006	N	8	8	3000
	007	N	2	2	3000
	008	N	1	1	3000
	010	N	7	7	3000
	011	H	8	8	3500
	012	H	8	8	3500
	013	H	8	8	3500
	015	H	6	6	3500
	016	H	7	7	3500
ジュニぼうロッジ	017	H	9	9	3500
	018	D	8	8	3500
	020	D	7	7	3500
	021	D	3	3	3500
	022	D	7	7	3500
	023	D	6	6	3500
	025	N	6	6	3000
	026	N	2	2	3000
	027	N	3	3	3000
	028	N	5	5	3000
	030	A	1	1	3500
	031	A	7	6	3500
	032	A	3	3	3500
	033	A	5	5	3500
	035	A	6	6	3500
	036	I	5	5	3500
	037	I	6	6	3500
	038	I	7	7	3500
	050	I	2	2	3500
	051	A	7	7	3500
	052	I	8	8	3500
	053	I	7	7	3500
	055	A	8	8	3500
	056	A	8	8	3500
	057	A	7	7	3500
	058	A	6	6	3500
	060	I	6	6	3500
	061	I	7	7	3500
	062	I	5	5	3500
	063	I	10	1	3500
	065	A	6	6	3500
	066	A	6	6	3500
	067	A	6	6	3500
	068	I	3	3	3500
	070	H	5	5	3500
	071	H	8	8	3500
	072	H	7	7	3500
	073	H	7	7	3500
	075	H	1	1	3500
	076	H	8	8	3500
	077	H	6	6	3500
	078	H	7	7	3500
	080	H	6	6	3500
	081	H	3	3	3500
	082	H	8	8	3500
	083	F	9	9	3500
	085	F	10	10	3500
	086	F	3	3	3500
	087	F	7	7	3500
	088	F	8	8	3500
	100	F	6	6	3500
	101	F	3	3	3500
	102	F	7	7	3500
	103	F	6	6	3500
	105	F	5	5	3500
	106	F	2	2	3500
	107	H	7	7	3500
	108	H	8	8	3500
	110	H	6	6	3500
	111	H	7	7	3500
ジュニぼうロッジ	112	H	6	6	3500
	113	H	6	6	3500
	115	H	7	7	3500
	116	H	8	8	3500
ワンダーブギウギ	001	N	8	8	3000
	002	N	8	8	3000
	003	N	7	7	3000
	005	N	7	7	3000
	006	N	3	5	3000
	007	N	2	6	3000
	008	N	1	6	3000
	010	N	10	1	3000
	011	N	10	10	3000
	012	N	7	7	3000
	013	O	7	7	4000
	015	O	8	8	4000
	016	O	3	2	4000
	017	O	8	8	4000
	018	O	4	4	4000
	020	O	2	2	4000
	021	O	3	3	4000
	022	O	6	5	4000
	023	O	6	5	4000
	025	O	9	7	4000
	026	O	1	1	4000
	027	O	5	4	4000
	028	O	6	5	4000
	030	O	7	7	4000
	031	B	6	6	3500
	032	B	8	8	3500
	033	B	5	5	3500
	035	B	10	10	3500
	036	B	8	8	3500
	037	B	7	7	3500
	038	B	4	4	3500
	050	B	4	4	3500
	051	B	7	7	3500
	052	B	6	6	3500
	053	B	6	6	3500
	055	B	1	1	3500
	056	B	5	5	3500
	057	B	5	5	3500
	058	B	2	2	3500
	060	B	5	5	3500
	061	K	7	6	3000
	062	K	6	5	3000
	063	K	6	5	3000
	065	K	4	4	3000
	066	K	6	6	3000
	067	K	9	9	3000
	068	K	7	7	3000
	070	K	5	5	3000
	071	K	1	1	3000
	072	J	6	6	3500
	073	J	6	6	3500
	075	J	7	6	3500
	076	J	4	4	3500
	077	J	6	6	3500
	078	B	3	3	3500
	080	B	3	3	3500
ワンダーブギウギ	081	B	6	5	3500
	082	B	8	7	3500
	083	B	9	9	3500
	085	B	9	9	3500
	086	J	6	6	3500
	087	J	6	6	3500
	088	J	5	5	3500
	100	J	3	3	3500
	101	J	1	1	3500
	102	J	6	6	3500
	103	J	7	7	3500
	105	K	6	6	3000
	106	K	9	9	3000
	107	K	8	8	3000
	108	K	6	6	3000
	110	K	3	3	3000
	111	K	10	10	3000
ニューローズ	001	M	9	9	3000
	002	M	8	8	3000
	003	M	8	8	3000
	005	M	9	9	3000
	006	M	3	3	3000
	007	M	3	3	3000
	008	M	4	4	3000
	010	M	4	4	3000
	011	M	5	5	3000
	012	M	5	5	3000
	013	M	7	7	3000
	015	M	2	2	3000
	016	I	3	3	3500
	017	I	3	3	3500
	018	I	4	4	3500
	020	I	5	5	3500
	021	I	4	4	3500
	022	I	10	10	3500
	023	I	3	3	3500
	025	I	4	4	3500
	026	E	3	3	3500
	027	E	2	2	3500
	028	E	3	3	3500
	030	E	9	9	3500
	031	E	5	5	3500
	032	E	5	5	3500
	033	E	6	6	3500
	035	E	3	3	3500
	036	E	3	3	3500
	037	E	2	2	3500
	038	E	8	8	3500
	050	E	8	8	3500
	051	A	9	9	3500
	052	A	10	9	3500
	053	A	6	6	3500
	055	A	7	7	3500
	056	A	6	6	3500
	057	A	4	4	3500
	058	A	6	5	3500
	060	A	4	4	3500
ワンダーサマンサー	001	C	10	7	3500
	002	C	9	6	3500
	003	C	9	6	3500

店名	台番	機	出	ポ	打ち止め
ワンダーサマンサ	005	O	3	3	4000
	006	O	5	5	4000
	007	C	6	6	3500
	008	C	6	6	3500
	010	C	2	2	3500
	011	C	7	7	3500
	012	C	7	7	3500
	013	C	7	7	3500
	015	C	6	7	3500
	016	O	6	7	4000
	017	O	9	9	4000
	018	O	9	9	4000
	020	O	2	2	4000
	021	O	2	2	4000
	022	O	5	5	4000
	023	O	6	6	4000
	025	O	10	10	4000
	026	H	9	9	3500
	027	H	3	3	3500
	028	H	7	7	3500
	030	H	7	7	3500
	031	H	7	7	3500
	032	H	6	6	3500
	033	H	10	10	3500
	035	J	1	1	3500
	036	J	4	4	3500
	037	J	5	5	3500
	038	J	7	7	3500
	050	J	6	6	3500
	051	J	6	6	3500
	052	J	5	5	3500
	053	J	8	8	3500
	055	J	5	5	3500
	056	O	6	6	4000
	057	O	6	6	4000
	058	O	7	7	4000
	060	O	1	1	4000
	061	O	1	1	4000
	062	O	4	4	4000
	063	O	7	7	4000
	065	O	9	9	4000
	066	O	8	8	4000
	067	O	1	1	4000
	068	O	1	1	4000
	070	O	1	1	4000
	071	O	4	4	4000
	072	O	4	4	4000
	073	O	3	3	4000
	075	O	4	4	4000
	076	F	5	5	3500
	077	F	5	5	3500
	078	F	6	6	3500
	080	F	6	6	3500
	081	F	7	6	3500
	082	F	8	8	3500
	083	F	9	9	3500
	085	F	9	9	3500
	086	F	6	6	3500
チェリーパイ	001	L	9	9	4000
	002	L	8	8	4000

店名	台番	機	出	ポ	打ち止め
チェリーパイ	003	L	10	10	4000
	005	L	2	2	4000
	006	L	4	4	4000
	007	L	2	2	4000
	008	L	7	7	4000
	010	L	8	8	4000
	011	L	4	6	4000
	012	L	4	4	4000
	013	L	3	4	4000
	015	L	7	7	4000
	016	L	2	2	4000
	017	B	1	1	4000
	018	B	2	2	4000
	020	B	2	2	4000
	021	B	3	3	4000
	022	B	4	4	4000
	023	B	2	2	4000
	025	B	3	3	4000
	026	B	2	6	4000
	027	B	5	5	4000
	028	B	6	6	4000
	030	B	7	7	4000
	031	B	8	8	4000
	032	B	10	9	4000
	033	B	8	7	4000
	035	B	4	4	4000
	036	K	2	2	3000
	037	K	5	4	3000
	038	K	3	3	3000
	050	K	7	7	3000
	051	K	4	5	3000
	052	K	9	9	3000
	053	K	4	5	3000
	055	K	9	8	3000
	056	K	10	9	3000
	057	K	6	6	3000
	058	G	5	5	4000
	060	G	4	4	4000
	061	G	9	9	4000
	062	G	8	8	4000
	063	G	8	8	4000
	065	G	2	2	4000
	066	G	3	3	4000
バナナファッジ	001	D	9	9	4000
	002	D	8	8	4000
	003	D	10	10	4000
	005	D	2	2	4000
	006	D	3	3	4000
	007	D	4	4	4000
	008	D	3	5	4000
	010	D	4	6	4000
	011	N	7	7	3000
	012	N	7	7	3000
	013	N	5	5	3000
	015	N	5	5	3000
	016	N	7	7	3000
	017	N	3	3	3000
	018	N	5	2	3000
	020	N	4	2	3000
	021	N	1	2	3000

店名	台番	機	出	ポ	打ち止め
バナナファッジ	022	N	2	2	3000
	023	N	1	1	3000
	025	N	8	3	3000
	026	L	9	4	4000
	027	L	2	3	4000
	028	L	3	3	4000
	030	L	4	4	4000
	031	L	9	1	4000
	032	L	5	5	4000
	033	L	2	2	4000
	035	L	9	9	4000
	036	L	1	1	4000
	037	L	2	2	4000
	038	L	3	3	4000
	050	L	8	8	4000
	051	F	5	5	4000
	052	F	10	10	4000
	053	F	3	3	4000
	054	F	4	4	4000
	056	F	2	2	4000
	057	F	1	1	4000
	058	O	8	8	5000
	060	O	5	5	5000
	061	O	7	7	5000
	062	O	2	2	5000
	063	O	3	3	5000
	065	O	2	2	5000
	066	O	4	4	5000
	067	O	6	6	5000
	068	O	7	7	5000
	070	O	5	5	5000
ミルフィーユ	001	E	8	4	4000
	002	E	8	8	4000
	003	E	7	7	4000
	005	E	3	3	4000
	006	E	4	4	4000
	007	E	3	3	4000
	008	E	9	9	4000
	010	E	4	4	4000
	011	E	6	6	4000
	012	M	2	2	3000
	013	M	4	4	3000
	015	M	2	2	3000
	016	M	4	4	3000
	017	M	3	3	3000
	018	M	5	5	3000
	020	M	3	3	3000
	021	M	6	6	3000
	022	M	6	6	3000
	023	M	2	2	3000
	025	M	3	8	3000
	026	O	2	2	5000
	027	O	6	6	5000
	028	O	9	9	5000
	030	O	3	3	5000
	031	O	7	7	5000
	032	O	4	4	5000
	033	L	2	2	4000
	035	L	3	3	4000
	036	L	7	7	4000

店名	台番	機	出	ポ	打ち止め
ミルフィーユ	037	L	10	10	4000
	038	L	3	3	4000
	050	A	5	5	4000
	051	A	8	8	4000
	052	A	3	3	4000
	053	A	3	3	4000
	055	A	9	9	4000
	056	A	3	3	4000
	057	A	4	5	4000
	058	A	9	9	4000
	060	J	8	8	4000
	061	J	1	2	4000
	062	J	3	4	4000
	063	J	8	8	4000
	065	J	4	7	4000
	066	J	6	6	4000
	067	J	8	9	4000
	068	J	4	4	4000
	070	J	9	9	4000
	071	J	3	3	4000
	072	J	8	8	4000
ピーチバタフライ	001	I	3	3	4000
	002	I	2	2	4000
	003	I	1	1	4000
	005	I	2	2	4000
	006	I	3	3	4000
	007	I	4	4	4000
	008	I	4	4	4000
	010	I	5	5	4000
	011	I	4	4	4000
	012	I	4	4	4000
	013	B	3	3	4000
	015	B	9	9	4000
	016	B	9	9	4000
	017	B	9	9	4000
	018	B	9	9	4000
	020	B	2	2	4000
	021	B	6	6	4000
	022	B	1	3	4000
	023	B	3	3	4000
	025	O	2	2	5000
	026	O	7	7	5000
	027	O	3	3	5000
	028	H	8	1	4000
	030	H	4	4	4000
	031	H	5	5	4000
	032	H	4	4	4000
	033	H	8	3	4000
	035	L	10	6	4000
	036	L	3	3	4000
	037	O	7	3	5000
	038	O	2	2	5000
	050	O	6	6	5000
	051	C	5	5	4000
	052	C	2	2	4000
	053	C	3	3	4000
	055	C	2	2	4000
	056	C	5	4	4000
	057	L	6	5	4000
	058	L	10	1	4000

ゲームバトルロイヤル

今週のタイトル

ランドストーカー～皇帝の財宝～

セガ　発売中　8700円

メガドライブ



DDS520という、画期的なシステムによってプログラムされた、斜め見下ろし型の3DアクションRPG。ゲーム制作は、内藤寛率いるクライマックスが担当している。

6時間でクリアできる!?

騎神夢子(以下騎神)　みなさんどこまでやってます？

澤ちん　半分でーす。プレー時間は取材でやった4時間くらい。

しゃっくり村田(以下村田)　一応終わってる。時間は42時間くらい。

騎神　私は、クリアーまで45時間50分。でも、6時間でできるって。

澤ちん　えー、それはウソでしょ。

騎神　サブクエストを全部すっとばして、攻略の手順の最短距離を行けばそのくらいなんですって。記録に挑戦する感じですね。でも、このゲームはじっくり遊べますね。クエストクリアーしてもダンジョンの仕掛はほぼそのままだし、敵も出るから何度でも挑戦できる。

村田　挑戦しがいがあったよなあ。ほんとに。手に汗にぎるっていう。

騎神　でも、最初のうちはぜんぜんうまく動かせなくって、パッドを投げたくなっちゃったんですよ。

澤ちん　操作に斜めしか使わないからね。慣れないと先に進めない。

騎神　1日やれば慣れますね。やっていくうちに、だんだんテクニックを必要とするところが出てくるけど、もうそのころにはちゃんと動かせるようになってる。

村田　90度ジャンプや、つま先出しジャンプの技も覚えるし。

投げ出しちゃった人もいる

騎神　メインクエストのほかにサブクエストも多々あるけど、その分あちこち迷うということは？

村田　しょせんはひとつの島だから、そんなに迷わなかった。

澤ちん　ダンジョンのなかはもちろんだけど、迷わせるとこは多いでしょ。ワープする場所もあるし。

騎神　あと、ミルの塔の前の斬れない木ね。ゲームが進むと斬れるようになるけど、最初はそれがわからない。だから、魔法を溜めて斬ったり、装備を替えたりいろいろ試したんです。やり忘れがあるからダメなのかなって迷ったり。

村田　それはそれで、あとから謎が解ける楽しみがあるよ。

騎神　ただ、わざとダメージを受けて、無敵状態で木をすり抜けられるんです。ダンジョンでも同じようなところがあってズルできる。

澤ちん　それは、下手くんなプレーヤーのためにあるんじゃないの。

村田　そうそう、いろんな解きかたがあるってことだよ。それに、そうたくさんあるわけじゃないから気にならないでしょ。だから、悪いところなんてないよ(断言)。

騎神　でも、発売日に買って、すぐ投げ出した友だちがいるんです。楽しさがわかるまえに、難しい部分や操作性の悪さに引っかかって、腹を立てたんだと思うんですが。ただ、その人は、自分の腕の未熟さを認めずに、ク●ゲー作るメーカーが悪いとまで言ったので、それは筋違いだと言い返したらケンカになっちゃった。あはは。

村田　それって、ゲームを楽しみたいのかな。ストーリーを楽しみたいのかな。確かにアクションゲームだけとして考えたら難しいかもしれない。でも、オープニングで世界に入り込めたら、あとは素直にゲームを楽しんでいけば絶対うまくなるよ。

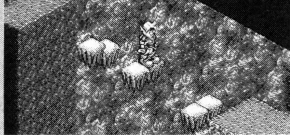
騎神　ただ、初めてメガドライブのパッドを持たされて、やれといわれてもできないでしょ、これは。

村田　いや、俺はもし男の子供が生まれたら、絶対最初にやらせる。

澤ちん　でも、斜め操作はつらい。システム上しかたないけど。

騎神　もともとメガドライブのパッドって扱いづらいんですよ。専用パッドがあったら良かったかも。売れるか売れないかは別にして。

村田　そういったソフトウェア上

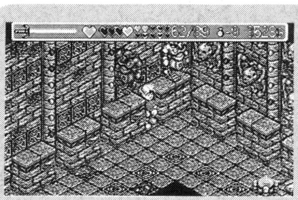


⬆2時間つまった場所のひとつ。一見カンタンそーに見えるこの場所で、いったい何度落下したことか!!　もー、抜けられたときは、うれしくって涙ボロボロ状態(大バカ野郎)。マジマジ。

キャプコマメガーCD移植希望

騎神夢子

アクションは下手です。でも、悔しいので、泣きながらプレーします。おかげで、『ファイナルファイト』や『キャプコマ』は1クレジットクリアーできるよーになりました。『ランスト』も泣きながらやっとクリアー。下手だけど、好きなんです。『マリオ』は×。



⬆操作性に難があるのは確かだけど、難しいとはちっとも思わんス。RPGとはいえ、ゲームとして楽しめなきゃ。リスクを負わずして感動は得られん。それにしても、コレハチョット……。

うっとり村田改め
しゃっくり村田

しゃっくりはイイ。なぜなら意表を突くからである。いまかいまかとビクビクしていると、突然ヒクリと来やがる。熱くさせてくれるぜ。このゲームもそんな感じ。難しくても俺はすべてユルす。予定調和を突き崩すモノって、ホント楽しいっスね。

の問題をふっとばすほどノリが良かったのはいい。ほかの作品とはセンスが違う。イラストもそう。

澤ちん　このイラストがイヤという人もいるよ。アメコミっぽいし。

騎神　アクが強いですね。私は大好きですが。一枚の絵として見たクオリティーも非常に高い。絵を描く人ならわかると思うけど。

DDS520はものすごいんだってば

騎神　『ランドストーカー』のシステムが発表されたときはすごいと思わなかったんです。『アクレスイ』や『ウィザードリィ』みたいな凝似３Ｄかと思って。ところが、動いてるのを見て大ショック。

澤ちん　俺は、写真で見たときはすごいなと思ったけど、やってみたら動かしにくいと思った。ただ、慣れればいいことだけどね。斜め上からの俯観は斬新だし。

村田　プログラムの勝利でしょ。

騎神　〝DDS520〞ですね。520っていうのは、マップが520枚入るからついた名なんですけど、ゲームの制作中に700枚まで入るようにしたんですって。

村田　それはすごい。容量は16メガだっけ。『ドラクエⅤ』と同じ。

澤ちん　スーパーファミコンはスペック違うから比べちゃダメ(笑)。

騎神　『ランドストーカー』と比べられるものは、いまの時点ではないんです。『ゼルダ』と似てると言うけど、ちょっと違うと思う。同じシステムのゲームが出れば比べられるけど。

澤ちん　本当の意味での評価がくだされるのは先ってことかも。

村田　いわゆるRPGっていうのは、電気紙芝居みたいな感じなんだけど、『ランドストーカー』は違うね。

騎神　とくにキャラクターとの一体感が。なんでもないトラップにハマって落ちると、ほんっとに悔しい。どのダンジョンにも必ず１つはあるでしょ、つまるところが。私はそこで、２時間近くハマるんです。で、悪戦苦闘の末にやっと抜けたときのあのヨロコビはもう！

澤ちん　俺はつまったことないから、つまったら腹立つかも。でも、高さがわかりにくいでしょ。どうつながってるかが。あれって、影があればわかると思うんだけど。ブロックの影が、宙に浮いてるなら地面に、壁なら壁に映るといいな。そしたら位置関係がわかる。

騎神　ライルが明かりを持ってて、ライルの位置によって影が移り変わるともっといいんだけど。

澤ちん　それはできないよ。計算に時間くうし、メガドライブでもスーパーファミコンでもつらい。カスタムチップでも使わない限り。

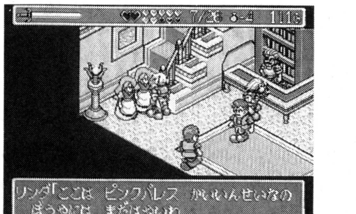
騎神　ところで、私は、位置を計るのに定規を使ってたんですよ。

澤ちん・村田　定規(爆笑)！

騎神　何で笑うの一。モニターにピッと当てて、ここはズレてるから90度ジャンプってわかってとても便利なのにい一。

澤ちん・村田　情けない～(大爆笑)。

騎神　えーえーえー！



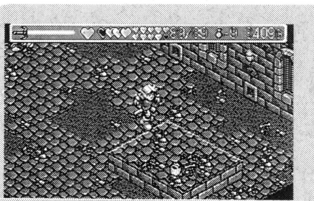
次回作はこーしてね

澤ちん　次回作が出るとしたら、影をつけて、オブジェクトの位置関係をわかりやすくしてくれれば。計算大変でもがんばってほしいっす。

村田　俺は、与えられるんじゃなくて、自分で見つけ出すというものがいいな。作る側がほんとに楽しんで作ってくれればそれでいいけど。



騎神　私は、ぜひ次回は大陸で冒険してほしいなと。キャラクターのその後も知りたいです。ロリア姫とか。乗り物も、鳥とか気球とかいろいろ出たら楽しいと思います。某有名RPGみたいに、シナリオの良さで泣かせるのもいいけれど、『ランドストーカー』では、たかがトラップひとつ越えられたのがうれしくて泣いちゃう。それがすごくいいですね。



⬆あぁ、未知の世界。未知の世界だが、なぜか見た覚えがある。でも、どこで見たんだろ？　見るはずないんだが。不思議だなあ……だからそこで『ランドストーカー』やるなってば、関谷！

影があればステキなのに
澤ちん

仕事でかなりやっちまうと、やっぱりつまんない。でも、このときの取材は時間を忘れて、できるとこまでずっと遊んでいた気がする。それがたたってか、肝臓がイカレタのも、ちょうどこの頃だったなぁ。こいつのおかげで……しくしく。

今回、話題にのぼったゲーム



ゼルダの伝説
任天堂

謎解きとアクションがうまくミックスされた、アクションRPG。さまざまなアイテムを使いこなしながら、ダンジョンを攻略していく。テレビCMも話題を呼んだ。

ウィザードリィⅤ
アスキー

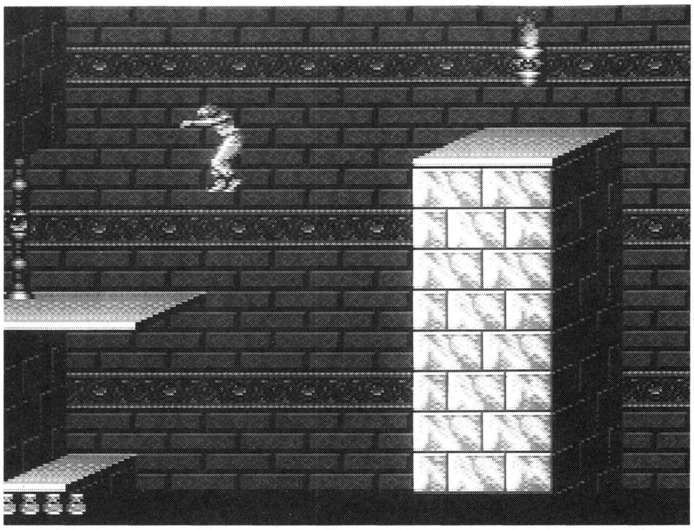


３Ｄダンジョン RPGの代表的なゲーム。パソコンからの移植。無機質な迷宮での、ひたすらストイックな冒険にハマったゲーマーは数知れず。ゲームボーイ版もある。

Software Impression
ソフトウェア インプレッション

プリンスオブペルシャ

スーパーファミコン SF | アクション | カートリッジ
メサイヤ　発売中　8800円　8メガ



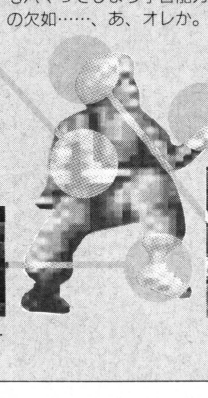
あっ!! と叫ばせてくれる数少ないゲーム

初めて見たときから、『プリンスオブペルシャ』の最大の魅力はゲームに登場するキャラクターたちのリアルな動きだと思っていたので、ファミ通がまだ隔週刊だった'91年の1月11日号でこのゲームのパソコン版を紹介する記事を担当したときにも、何の疑いもなく〝とにかくキャラの動きがリアルなのだ〟といった点のみを強調した原稿を書いたりしたのだが、時間が経つにつれ、「じつは違うんじゃないか、このゲームの楽しさは何かほかのところに由来してるんじゃないか」と考えるようになってきており、もちろんこんなことを考えるようになったのにはきっかけがあり、それは『ストⅡ』はおろかマリオの存在すら知らないという女性(29歳、医者、独身)に『プリンスオブペルシャ』をなかばむりやり遊ばせたところ、たいそう喜んでおもしろがりはしたものの、こちらが期待していた「うわー、ホントの人間みたいに動くのね」といった類の言葉はついぞ口の端にも上ぼらず、彼女が見せたのが「ここでジャンプするんだよね……あっ!!　また死んじゃったじゃないの」的な、じつに即物的な反応だけだったという一件で、それ以来私の頭上30センチほどの位置に巨大な？がふわふわりと漂い続けているという、これが『プリンスオブペルシャ』のおもしろさの謎について考えるようになった原因なのだが、ようやく見えてきた結論は、件の女性の口からしばしば発せられた言語以前の「あっ!!」という叫び声、この「あっ!!」こそがこのゲームの本質なんじゃなかろうかというもので、たしかに考えてみればゲームをやっていて声を出してしまうことはよくあるけれども、演出のきめ細かさに「ほー」と感心させられたり、謎に詰まって腕を組みながら「むぅ」と唸ってみたりというケースがそのほとんどであり、「あっ!!」、このもっとも原始的で、だからこそもっともパワフルな叫びを飛び出させてくれるようなゲームはそうそうあるもんじゃないし、しかも「あっ!!」と声が出てしまうようなゲームはほぼ例外なくおもしろいではないか、と気づいた時点で『プリンスオブペルシャ』を振り返ってみれば、主人公がギロチンシャッターにバックリとやられては「あっ!!」、助走しての大ジャンプをしくじったあげくに奈落に落ちては「あっ!!」、ようやっと飲めると思った矢先に体力回復の薬をドッペルゲンガーに横取りされては「あっ!!」……、これはもう、じつに全編が「あっ、あっ！　あっ!!」の集大成といった感じで、ひたすら驚き目を剝き庭駆けまわるというゲームであり、さらにここで、ではなぜ『プリンスオブペルシャ』が「あっ!!」のゲームになり得たかをつらつら慮るに、答えはそのシンプルきわまりない、つまり走って飛んで戦うことのくり返し、アイテムの選択も主人公の変身もありゃしないゲームシステムにあると断言できると信じるのだが、これも当然の話で、〝宝石と貴金属が散りばめてあるので見た目には美しいけど座ることのできない椅子〟よりは、〝飾りっ気はないけど人を座らせるためだけに作られた椅子〟のほうが座りごこちがいいのと同じ理屈であり、『プリンスオブペルシャ』に話を戻せば、操作性のよさと凝ってるわりには鼻につかない演出の味も手伝って、地球を訪れた宇宙人に、「アクションゲームとは何か？」と質問されたときに無言で差し出すこの1本、に認定してもいいと思っている。

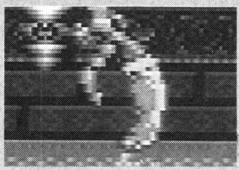
田原誠山(本誌スタッフ、洞窟教)

ばか王子のステキなカラダ

この主人公のことは、ばか王子と呼んでます。だってばかなんだもん。考えなしに突っ走る無鉄砲さはともかく、同じトラップに何回もハマってしまう学習能力の欠如……、あ、オレか。

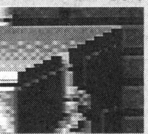


王子胴



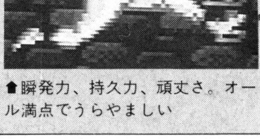
⬆柔軟で弓のように反る胴体はなかなかうらやましい。

王子指



⬆F.V.エリック顔負けでうらやましい。

王子脚



⬆瞬発力、持久力、頑丈さ。オール満点でうらやましい

王子頭



⬆もの覚えが悪そうで、うらやましくない。

NEW GAMES CROSS REVIEW

新作ゲームクロスレビュー

1月18日～1月24日

作品

負けるな！魔剣道

発売日：1月22日



スーパーファミコンカートリッジ
データム・ポリスター　8800円[込]

女子高生剣士、舞ちゃんが主人公のアクションゲーム。竹刀で妖怪たちを倒しながら、制限時間内に学校までたどり着こう。気をためれば必殺技も使えるぞ。

ドラゴンズ・アース

発売日：1月22日



スーパーファミコンカートリッジ
ヒューマン　8500円

ファンタジー世界を舞台にしたリアルタイムシミュレーションゲーム。主人公の魔術師は軍隊を率い、5つのエリアに隠されたドラゴンの宝具を捜す。

ポピュラス2

発売日：1月22日

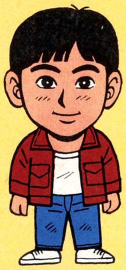


スーパーファミコンカートリッジ
イマジニア　9800円

人気シミュレーションゲームのパート2。ステージ終了後に経験値を得ることによって、より強力な神技を使うことが可能。マウスにも対応しているぞ。

評論家

野田稔



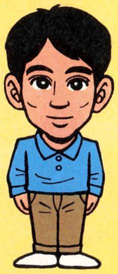
お正月は海外脱出組がかなり減ったらしい。ハワイとかグアムとか地味目なところが人気だとか。まーボクはもともと国内旅行推進派だから、あーそうですかってなもんだけど。ＪＲのコピーじゃないけど、寒いときは寒いところがいちばんですよね。しっぽりと……。

負けるな！魔剣道　5
キャラクターのアクションパターンは多いんだけど、意外と単調なゲーム進行になってしまう。全体的に、ハッとするよなフィーチャーが見あたらないんだよね。どっかで見たパターンの連続なのだ。敵キャラも笑いを取ろうという路線なんだろうけど、平々凡々としていてなんだかな。

ドラゴンズ・アース　6
人間のかよわさ、モンスターの絶対的強さを体験できるゲームだな。このゲームならではのゲームバランスなのだろうが、リアルタイムに進行する焦りも手伝って、ボクはかなりつらく感じたけど。『ポピュラス』、『シム』シリーズに匹敵するようなシステムは、超難解だけど評価する。

ポピュラス2　7
シナリオごとのボスというか目的ができて、ゲームをクリアーするために漠然とプレーするようなことはなくなった。前作って、「いま何百面ですー」なんて言われてもなんだかもう呆然唖然とするだけだったもん。敵に対するイジワルも過激さ演出度ともパワーアップして楽しいよ。

アルツ鈴木



３Ｄアートってあるでしょ。あれ、最初はバカにしてたんだけど、見てみたらけっこうすごいんだよね。ホント、文字とか絵が浮き出ているように見える。ただイヤなのは、見てるときの自分の顔。あんまり他人に見せられたもんじゃない。ちょっとアブナイ人って感じ。

負けるな！魔剣道　7
主人公の女の子がすごい山奥に住んでいて……とかいう設定もすごいけど、水のなかをバスが走っちゃったりするのは、もっとすごい。ゲーム自体はわりと普通のアクションなんだけど、設定その他が変わっていて意外に楽しいんだよね。決して主人公が女の子だからじゃないぞ。

ドラゴンズ・アース　6
とっつきは悪いといったらないが、わかってくれば何のことはない、わりとよくできたシミュレーションなんだよね。どことなく『ポピュラス』を思わせないでもないけど、似たような目新しさがあることは確か。もう少し、親切な作りになっていればもっとよかったのになぁ。

ポピュラス2　7
マウスが使えるようになったぶん、前作よりも遊びやすくなった。神技（？）の種類が増えたのもそうだが、システム面での若干の変更がなされているみたいだけど、それほど大きな変化だとは思えない。神が成長（？）するってのは、まあ大きいと思うけど。それなりに遊べます。

イザベラ永野



これまでに、さまざまな手帳を使ってきたけど、'93年は結局、なんの変哲もない文房具屋さんで売ってる小型の手帳に落ち着いた。ダイアリーは、見た目や素材やデザインじゃなくて、やっぱり使いやすさだと思う。でも、10年日記ってやつもなんか気になるのよねえ。

負けるな！魔剣道　6
いわゆるギャルゲーってやつね。しかも最近アニメ界で流行っている変身モノだ。かわいいキャラのわりに難しめなのでけっこう腹が立つけど、アクションゲームとしてはよくできてる。攻撃法も多彩だし、各ステージの仕掛けもユニークで楽しい。敵キャラのセリフも気がきいてる。

ドラゴンズ・アース　5
設定やシステムが新しいのはいいけど、ちーとばかりプレーヤーに不親切なようだ。どこでなにが起きているのかが、すぐわからないので状況判断がしづらい。だから、つぎになにをすればいいのかわかんなくなる。いろんな要素を盛り込みすぎて、それがうまくこなれてない感じ。

ポピュラス2　8
やっぱり『ポピュラス』の醍醐味は、敵に対して仕掛けるいやがらせじゃなかった、奇跡だと思うの。『２』では奇跡の種類が増えたうえに、おハデになっててホントに楽しい。マウス対応になって、前作で不便に感じた点がほとんど解消されていて、かなり遊びやすくなっているしね。

ローリング内沢



この本が出るころには取材で、アメリカにいます。取材の合間にラスベガスで１回100ドルのスロットマシンにチャレンジしようかと思っているんだけどね。当たれば億万長者に。そしたら、取材は投げ出してそのままアメリカに滞在だ。編集部には帰らんぞ。

負けるな！魔剣道　6
コミカルなアクションゲーム。剣道少女が主人公というシチュエーションから笑わしてもらった。登場する敵キャラもおもしろいキャラばかり。見た目はおもしろいんだけど、普通のアクションゲーム。最終面はボスのオンパレードっていうお決まりはやめてほしかった。

ドラゴンズ・アース　6
雰囲気が『ポピュラス』っぽいかなり変わったシミュレーションゲーム。リアルタイムで動いている人や動物をマップをチョクチョク移動させながら、監視し命令をしなければならない。箱庭的な感覚で楽しいのだが、操作がけっこう面倒なところがあり、とっつきにくいかも。

ポピュラス2　7
やはりマウスでしょ。操作しやすいね。しかも前作には無いレベルアップというシステムのおかげで、ゲームがまた楽しくなったと思う。しかし、オートで山を平にしてくれる機能が無くなったのは痛いなあ。マウス操作になっても残してほしかった。グラフィック関係は超イイです。

1月22日
うしおととら



スーパーファミコンカートリッジ
ユタカ・バンダイ 8800円

同名の人気コミックをもとにした、横スクロールのアクションゲームだ。スタート時に、主人公のうしおと、妖怪とらのどちらかを選んでプレーする。

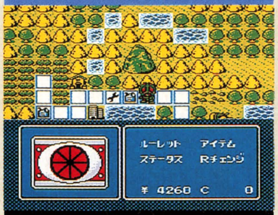
6 無限にあるコンティニューを使い、ステージごとにうしおととらのどちらが向いているかを、失敗を重ねて経験を積んで学習していく。システムとバランス悪さを無限コンティニューでカバーするわけね。原作ファン以外の人には、デカキャラがうるさくて難しいだけのゲームかも。

5 ダメージを受けたときの無敵時間を利用してクリアーしていく、力押しのゲーム。そんな印象。いきなりボスのような敵と戦うステージが多く、ザコをやっつけていくうざったさがなくていいとは思うが、それにしても難しい。イージーモードがあるけど、それでもけっこう難しい。

6 各キャラの攻撃パターンが豊富。そのかわり、操作法をマスターしてないとなかなか先へ進めない。難しいっていうか、敵が異常に堅いんだよね。評論家一同、ヒーヒー言わせていただきました(あたしはいつもね)。原作に忠実な舞台設定なので、原作を知ってたほうが楽しめると思う。

4 グラフィックはキレイ。妖怪のおどろおどろしい雰囲気が醸し出されている。しかし、肝心のアクションがしょぼい。攻撃方法が単純で、とにかくボタンを連打してるだけという印象。とにかくパワーで押しまくるしかない。ノーダメージで敵を倒すのはほとんど不可能なゲーム。

1月22日
仮面ライダーSD グランショッカーの野望



ファミコンバックアップカートリッジ
エンジェル 6500円

総勢11人の仮面ライダーチームを率い、グランショッカー軍団を相手に戦うコミカルボードゲーム。敵との戦いは、ターン制のバイクレースとなる。

6 最近どうもこの手のバンダイの作る懐かしヒーローものが、がんばってると思うのだ。こいつもスゴロクタイプの移動とイベント発生、バイクレースによって勝敗を決める戦闘システムなど意欲作だと思う。でも、何度も戦闘をくり返していると、飽きてくるってのも事実だけど。

4 戦闘シーンがちょっとしたレースだなんて、変わってていいんじゃない。とは思ったけど、なんだかダラダラとやらされてる気がしてくる。あんまりかわりばえしないし、グラフィックもパッとしてないしね。しかたないかも。わりきって普通のボードゲームにしてもよかったか？

5 謎解きや成長する要素を取り入れたことで、ボードゲームそのもののテンポが悪くなってしまっているようだ。スプリントレースをする頻度が高すぎるし、オートコマンドがついてるものの、レースにかかる時間も長いと思う。やることが多すぎて消化不良を起こしそうな……。

4 RPGのフィールドがスゴロク方式になり、敵との戦闘がバイクレースになった、一風変わったゲーム。敵との遭遇が多かったり、マップが見渡せなかったりと、不親切なところが目立ち、イマイチ楽しさが伝わってこないのは残念。基本的にはおもしろいと思うのだが……。

1月22日
メタモジュピター



PCエンジンスーパーCD・ROM²
NECホームエレクトロニクス 6800円

宇宙が舞台の、横スクロールシューティングゲーム。自機は6種類の形態に変形して戦う。Iボタンを押せば、前後に反転して後方を攻撃することもできる。

5 自機の変形のアニメーションとか、グライコタイプのエネルギーゲージなどディテールはやけにかっこいいのだ。ホーホー、と感心はさせてくれんだけれど、熱くプレーする気にはなれない。敵の出現パターンのイジワルさとか、どっかで見たボスのオンパレードにうんざりなんだよう。

4 ボスとの戦闘のとき、弾がヒットしているのかどうか、目でわからないのがどうも……。だいたい、どこを狙えばいいのかも定かではないし。当たった場所が光るとかしてくれればいいのに。ステージ３くらいになると、縦横にスクロール始めるが、このあたりはかっこよくていいね。

5 シューティングゲームって、難しくて何度死んでも「くやしいから今度こそ！」って気持ちでまたトライするじゃない。でも、このゲームは、がんばってパワーアップしようとか、ボスを倒そうとかいう気持ちになれなかった。ボスキャラや自機の状態がわかりにくいのもイヤ～ン。

5 自機のエネルギー表示が見にくく、あとどれくらい敵の攻撃に耐えられるのかがわかりづらい。あと、自機が反転して左右に弾を撃ち分けることができるんだけど、あんまり使用する機会がないなあ。普通のシューティングですな。もっと派手にしてもよかったと思う。

1月22日
マイト・アンド・マジック BOOK II



スーパーファミコンバックアップカートリッジ
ロジーク 8800円

パソコンから移植されたRPG。フィールドから町や城まで、プレーヤーのすべての視点が3Dで表現されている。戦闘が短時間ですむようアレンジしてある。

7 パソコン版の戦闘は、斬新さをウリにしていたわりに一部ですごく不評だった（時間がかかりすぎた）。その戦闘部分をあっさり『ウィズ』方式にしたことで、かなり遊びやすいゲームになったね。転職や技能修得のシステム、クエストを受けつつ冒険をするシナリオは通好みでよいぞ。

6 オートマッピングが便利、パーティーは最初からある程度強い、操作感覚はいい……と、なかなかよくできた３ＤＲＰＧだと思う。システム関係も、それほど面倒なものでもないし。ただ、ちょっと敵キャラなどのグラフィックが気にくわないんだよね。しょぼいっていうか、何というか。

6 キャラクターを成長させる過程の面倒くささは、『ウィズ』シリーズに匹敵する。キャラをチクチクと自分好みに育てるのが好きという人には、向いてるよね。システムとか、「おっ、新しいじゃん」感じる部分が多いのに、オリジナルがけっこう昔からあるゲームってのがオドロキ。

6 懐かしのパソゲー『ブラックオニキス』のようなゲーム。『ドラクエ』や『ＦＦ』のような一本道で、ストーリー重視型のＲＰＧに馴れちゃっているプレーヤーには、ちょっと内容的につらいかも。目的がそんなに明確じゃないし、自由度がけっこう高い。好き嫌いがハッキリするゲーム。

Best Picks of This Week

ソフトを購入するときのポイントは人それぞれだけど、お値段っていうのは、かなり重要だ。すごーくよい作品だけど、価格もすごーいっていうんじゃ困るよね。

『ポピュラス２』ぐらいしか推薦できるゲームがないんだな。困ったもんだ。ただ、気になるのは『ドラゴンズ・アース』。時間がスンゲーあってなんか新しめのゲームが遊んでみたいって人は挑戦してみてはどうです？

ま、しいて挙げるとすれば『魔剣道』かな。べつに普通のアクションゲームなんだけど、なんかひかれるものがある。ことわっておくけど、決して主人公が女の子だからじゃないぞ。あ、さっきも言ったっけ、これ。

今週オススメは『ポピュラス２』。今回は各シナリオに違った特長があるので、プレーしてて飽きないんだよね。まだ持ってない人は、これを機会にスーパーファミコン用マウスを購入したらどうでしょう。

『ポピュラス２』。持っていない人はぜひともマウスを一緒に買って楽しんで下さい。あとは、『魔剣道』かなあ。けっこうそれなりに楽しめるしね。とにかくオイラはスロットに全額つぎ込むから、ソフトは買わん。

※価格の後に[込]マークがついているものは消費税込みの商品価格、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。※このコーナーでの評価は、サンプル版（ほぼ完成に近いもの）を使用しています。サンプル版が入手できなかったゲームについては、欄外での紹介にとどめ評価は後の号で掲載します。※数字は10点満点の総合評価です。

Coming Soon 最新ゲーム大紹介



ONE POINT

バーコードから生まれたキャラクターで天下一武闘会に参加して、最強キャラを決めるのだ。

アニメとバーコードとゲーム

データタック
ドラゴンボールZ 激闘天下一武道会

データタックの専用ソフト、第1弾『ドラゴンボールZ』が出たんだよ。いきなりそんなこと言ってもわからないと思うので説明をしまーす。データタックっていうのは、ファミコンとバーコードリーダーの機能を合わせた新しいゲームシステムのこと。専用のカートリッジを接続すると、いろいろなゲームが楽しめるようになるのだ。その記念すべき第1弾ソフトが『ドラゴンボールZ』というわけ。内容は、バーコードから生まれた悟空やピッコロを操作する、対戦型格闘ゲームになっているぞ。

FC ファミコン	アクション	データタック専用カートリッジ
	バンダイ　発売中　7800円(セット価格)　2メガ	

バーコードがすべてよ

いくらアクションゲームだからといっても、テクニックがすべてではない。実力がまったく同じ場合には、キャラクターの能力の差で勝敗が決まりますからね。キャラクターの能力値はバーコードしだい。ま、いろいろ試して、最強のバーコードを捜してちょうだい。

これがセット一式



⬅これが、データタック本体とソフト、それにカードのセット一式なのだ。

読み取らせ



➡シャキーンとやったあとには、キャラクターが誕生するわけですよ。

特別ふろく

ファミ通創刊号のバーコード

カリン様の部屋 月〜金 13:15〜13:45放送(大ウソ)

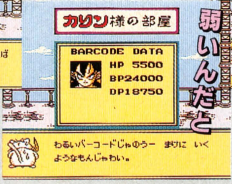
激闘の天下一武闘会を制するには、強いバーコードを捜し出さなければならない。いろいろバーコードを集めたら、"カリン様の部屋"というモードを選択しよう。そこにはカリン様がおられ、私らの持つバーコードの強さを見ていただくことができるのだ。ありがたいこっちゃ。

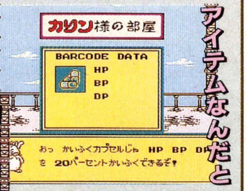
見てくれ俺の熱きバーコード



⬆このバーコードは強いそうだ。カリン様がそうおっしゃられるのなら、まずまちがいないはず。

⬇このバーコードは負けに行くようなものなのらしい。聞いてみるもんだ。



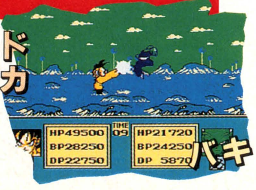


⬆このバーコードはアイテムだそうだ。戦闘中に使うことができるそうだ。カリン様は物知りだなあ。

あとはアンタの腕しだいよ

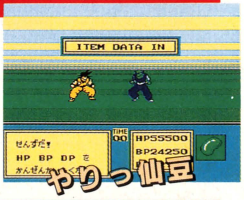
いくらバーコードがすべてといっても、同じバーコードで対戦した場合には、テクニックの差が勝負を左右します。また、たとえ宇宙一強いバーコードを持っていたとしても、使いこなす腕がなくてはダメ。せいぜい練習しましょう。

❶しばらく闘う



➡まずはお互いに、パンチやキックでバトります。

❷アイテムタイム



➡戦闘が長引くとアイテムタイムとなり、アイテムを一回だけ使用できるのだ。

❸勝ちました

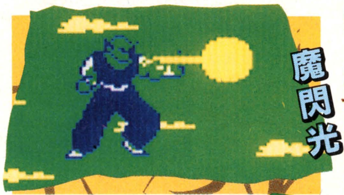


➡どちらかが倒れるまで闘いは続くのです。

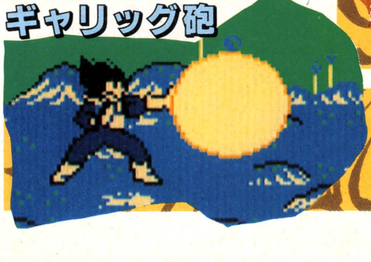
Z戦士はこんな技を使うの

バーコードによっては、悟空たちZ戦士が必殺技を使うことでもきるのだ。彼らの使う必殺技を、チョロリンと紹介だ!

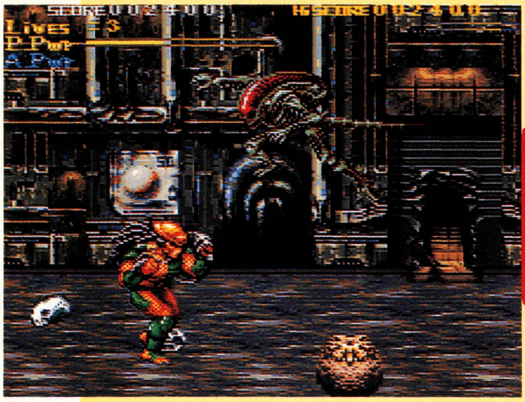












ONE POINT

映画で人気を集めたキャラクターどうしの意外な組み合わせが楽しい、SFアクションゲーム。

新たな戦いに挑め
エイリアンVSプレデター

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	アイ・ジー・エス　発売中　9800円	8メガ

ともに人気があったSFX映画、『エイリアン』と『プレデター』。アメリカでは、そのふたつの映画のパロディー、『エイリアンVSプレデター』というコミックが登場し、これまた大好評を博している。このゲームは、そのアメコミをゲーム化したものだ。

ゲーム内容は、横スクロール型のダメージ制アクション。プレーヤーは、プレデターを操作して、襲いかかってくるエイリアンたちを倒しまくるのだ。なお、エイリアンとプレデターによる1対1の格闘ができる、対戦モードもついてるぞ。



➡プレデターの勇姿。自分が操作すると思うとかっこいいのだ。

✹今回は人類の味方プレデター

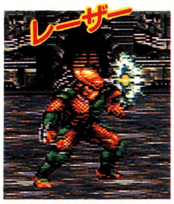
ストーリーモードでプレーヤーが操作するのはプレデター。威力を3段階に調節できるレーザーや、取ると映画のように透明になれるアイテムの存在など、演出も凝っている。プレデターをうまく使って、エイリアン撲滅をめざそう。



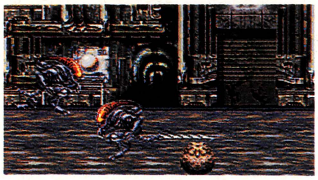
⬅Y＋Bボタンで回転キック。使えるぞ。



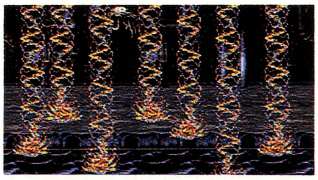
⬅フェイスハガーには、これがいちばん有効だ。



⬅パワーをためただけ、破壊力が大きくなる。



⬆アイテムを取って透明になると、敵が向かってこない。攻撃のチャンスだ！



⬆最強状態のレーザー。画面内の敵を一掃することができる。強力だぞ。

✹迫りくるエイリアン

プレデターと対決するのは、とにかく残忍なエイリアン。口から酸を吐いたり、空中から攻撃したりと、映画同様の攻撃でプレデターを激しく攻めたてるのだ。



エイリアン

⬅エイリアンにもいろいろ種類がある。



フェイスハガー

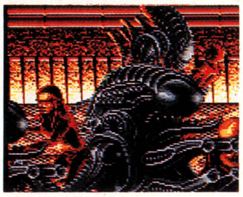
➡卵から生まれたばかりのエイリアン。

✹エイリアン狩り発動！――ステージ4までの名場面集

ストーリーモードは、ザコエイリアンと戦いながら進んでいき、最後に待ち受けるボスエイリアンを倒すとステージクリアーだ。なお、各ステージのあいだにはデモ画面が挿入されているぞ。

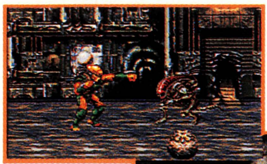


⬅襲いかかるエイリアンの群れを倒しながら進むのだ。

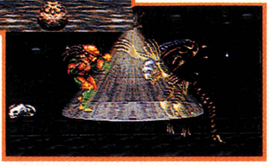


➡ステージのあいだに入るデモシーンによって、ストーリーが展開する。

STAGE 1



⬅最初からエイリアンがつぎつぎと押し寄せる。早く操作に慣れないとつらいぞ。



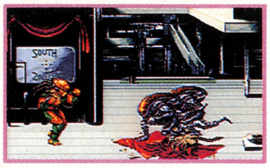
➡ステージ最後に現われるエイリアン。空中から、プレデターを襲ってくる。

STAGE 2



⬆氷のステージ。上下の段差があって、敵の攻撃も激しいぞ。

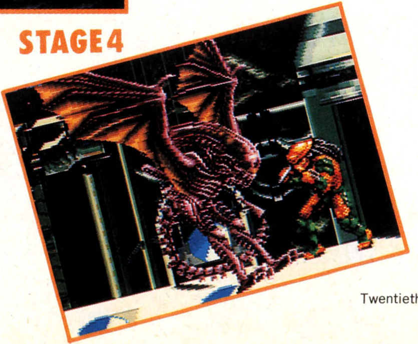
STAGE 3



⬆建物のなか。エイリアンの攻撃が激しくなってきてタジタジ。

⬇このステージのボスエイリアン。空からのす速い攻撃を得意とする。

STAGE 4



✹対戦が燃える

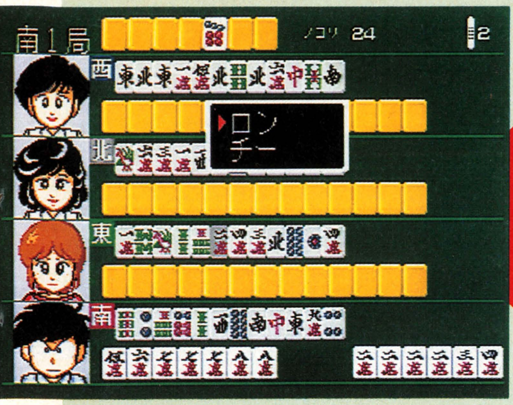
対戦モードでは、敵だったエイリアンも操作することができる。このモードは、タイトルどおりエイリアンVSプレデター。1回かぎりの白熱の真剣勝負なのだ。

エイリアンVSプレデター





⬅互いの技を駆使しての、白熱の対戦プレー。



ONE POINT

3つのモードが楽しめる、4人打ち麻雀ゲーム。個性的な51人のキャラクターが大集合なのだ。

負けたヤツはハコをかぶれ!!

ぎゅわんぶらあ自己中心派2
激闘！東京マージャンランド編

MD メガドライブ	テーブルゲーム	CD-ROM
	ゲームアーツ 発売中 7800円	

コミカルだけど本格的な麻雀ゲームとして人気の高い、『ぎゅわんぶらあ自己中心派』シリーズ。メガドライブ用にも、『片山まさゆきの麻雀道場』という名ですでにリリースされているが、ファンの熱望に応えて第2弾が発売される運びとあいなった。

今回の『激闘！ 東京マージャンランド編』は、CD-ROMで登場。すっかりお馴染みとなった総勢51人の片山キャラが楽しくおしゃべりするぞ。フリー対戦、ストーリーモードに加え、シリーズ初のデート麻雀モードも用意されていて楽しめるのだ。

3つのモードで楽しく麻雀しようぜ!!

『ぎゅわんぶらあ自己中心派2』には、3つのゲームモードが用意されているが、どのモードも、基本となるのは4人打ち麻雀。アイテムなどは一切ない、ツキと実力による勝負だぞ。対戦相手が対局中にひとりごとを言ったり、役をアガって喜ぶようすが楽しいのだ。

個性的なキャラクターたち



➡対局中には、キャラクターの表情が変わったりして愉快、愉快。



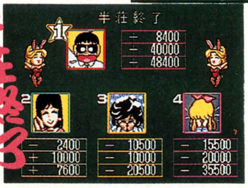
➡対戦相手がアガると、いろんなビジュアルが見られる。原作マンガの名場面ばかりだ。



⬅ズラリ揃った51人の雀士たち。壮観だなぁ。

さあ、対戦相手を選べ!!

半荘終了



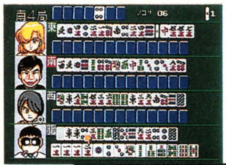
⬅トップを取って喜色満面のドラ夫であった。

フリー対戦

フリー対戦モードでは、総勢51人のキャラクターのなかから対戦相手を自由に選ぶことができる。さまざまなタイプの雀士と対局できるので、自分の腕を磨くのに最適なのだ。また、デート麻雀モードなどに備えて、各キャラクターの打ち筋を研究するのもいいね。ツキや指導者の有無についてそれぞれ設定できるので、初心者から上級者まで楽しめるぞ。



⬅麻雀の腕に自信があるなら、ツキなしで打ってみよう。果たして勝てるかな？



⬅自分のツモの流れを読んで打とう。ときにはオリることも作戦のうちだぞ。



➡指導者システムもある。強いキャラを指導者にすれば、かなり有利に対局できるのだ。



➡ツイてるときは勝てるとき。狙いどおりに役満だ。

役満だ!!

激闘！マージャンランド

いわゆるストーリーモードだ。ドラ夫か豊臣くんのどちらかを主人公に選ぶことができる。群がる敵雀士たちをパートナーとともに打ち破れ。

キミの分身はどっちだ

豊臣秀幸

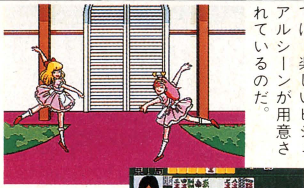


⬆悪の野望を打ち砕くべく、前作にひきつづいて登場。

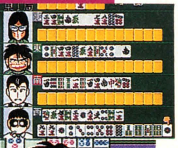
持杉ドラ夫



⬆大金の匂いを嗅ぎつけてやってきた超一流の雀士。



⬅各アトラクションでは、楽しいビジュアルシーンが用意されているのだ。



➡それぞれのパートナーとタッグを組んで戦う場合もあるぞ。

勝負!!

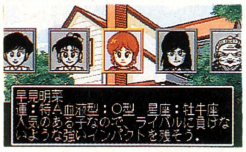


⬅この調子でドンドン勝ち進んでいこう。

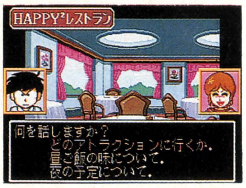
デート麻雀アニバーサリー

このモードの目的は、女の子をデートに誘って、麻雀をしながら彼女のハートを射止めること。デートの場所は東京マージャンランドだ。相手の好みに合ったアトラクションを選んでエスコートしてあげよう。キミの行動によって、何種類ものエンディングが待っているぞ。

誰を誘おうかな



⬅18人の女の子からひとりを選んでデートに誘おう。



➡女の子との会話などは、選択式になっている。よく考えて選べ。



⬅対局中は、自分が勝つことばかり考えてちゃダメだぞ。



➡みごと、彼女のハートはキミのものになったのだ。

ヤッタネ♡



ONE POINT

大人気マンガ、『うしおととら』がアクションゲームに。原作に忠実な内容に、ファンも大満足。

SF スーパーファミコン	アクション	カートリッジ
	ユタカ・バンダイ　1月22日発売　8800円	8メガ

ハイパー伝記アクション
うしおととら

少年サンデーで大好評連載中の『うしおととら』が、ストーリー性を重視した横スクロール型のアクションゲームとして登場する。操作するキャラクターは、主人公の蒼月潮と妖怪のとら。ふたりのどちらかを選んで遊ぶことができるのだ。潮ととらのどちらを選ぶかによって、攻撃方法はもちろん、ストーリーまでが変わってくることもあるぞ。なお、各章ごとにビジュアルシーンによる背景説明があるので、原作を知らなくても十分に楽しめる。原作のファンなら、狂喜乱舞することうけあいだ。

うしおととらの迷コンビ

獣の槍が武器の蒼月潮。稲妻や炎で戦うとら。このふたりからひとりを選んで、各ステージを進んでいこう。ステージの冒頭と結末に入るビジュアルシーンによってストーリーが展開し、マンガの雰囲気が味わえるようになっているぞ。また、潮ととらだけでなく、敵キャラクターも原作さながらの攻撃パターンで登場。激しい攻撃でふたりを苦しめるのだ。



⬅潮ととらのどちらかを選べる。それぞれ攻撃方法が違うぞ。



➡潮ととらのどちらを選んだかで、ストーリー展開が違うのだ。

蒼月潮



獣の槍を使う少年、蒼月潮。槍で突き刺す、切るなどの攻撃ができる。必殺技のダッシュ切りは、簡単に出せて威力は抜群なのだ。



⬅2段ジャンプも可能。上から敵を一網打尽だ。

とら



長飛丸、雷獣など、いくつもの名前を持つとら。それぞれの名が表わすように、画面端まで一気に飛べるジャンプ力と稲妻が武器だ。



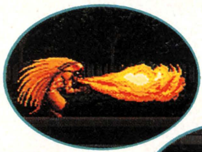
⬅とらは、爪で敵をひっかいて攻撃するのだ。

ダッシュ切り



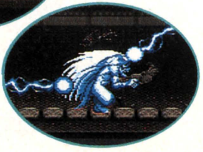
⬆✚ボタンを同じ方向に2回入れながら攻撃すると、ダッシュ切りになる。並んでいる敵を一気に倒すことができる。

火炎



⬅ダッシュ切りと同じ操作。炎をはいて攻撃。

稲妻



➡稲妻は、周囲の敵すべてにダメージを与える。

アイテムを取ってパワーアップ

敵を倒すと、たまにアイテムが出現することがある。アイテムは有益なものばかりで、全部で4種類あるぞ。2タイプある体力回復と1UPもいいが、パワーアップして特殊攻撃が可能になる神酒のつぼは超重要。攻略に欠かせないぞ。



⬆神酒のつぼを使うとパワーアップ。ストックできるので、好きなときに使えるぞ。



⬆パワーアップした潮は、槍から波動が出るようになる。離れた敵も攻撃できるのだ。



⬆とらは、稲妻の連続攻撃が可能になる。じゃまな敵は、一気に蹴散らしてしまおう。

獣の槍とは……？

「土に通じる扉はひらくまじ……」。地下で、とらとともに封印されていた獣の槍。この槍を使う者は、自らの魂を力とし、妖怪を倒す獣と化す。潮は、獣の槍を抜いたことにより、妖怪との戦いを宿命づけられてしまう。





⬇槍に縫いつけられ、いっしょに封印されていた妖怪。



⬇潮は、妖怪を倒すことを条件に、槍を抜いてしまう。

⬆いつもいがみあっている、潮ととらのコンビ。でも、息はピッタリだ。

各ステージは原作を忠実に再現

このゲームの各章は、原作の各章と対応しているのだ。原作に忠実なゲーム化がうれしいね。各章の始めには、まず会話シーンが入る。このとき、その章でふたりの前に立ちはだかる敵の妖怪が登場するのだが、もちろん、この妖怪もマンガに登場したのと同じヤツなのだ。その後、画面はアクションシーンに切り替わる。ここで敵の妖怪を倒すと事件は解決。ふたりはつぎの章へと向かうぞ。

序章……………うしおとらとであうの縁

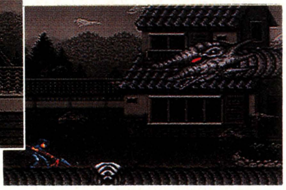
蔵の地下に獣の槍によって封印されていた妖怪とら。500年ぶりに解放されたとらの妖気は、辺りの低級な妖怪たちを呼び寄せてしまった。妖怪を倒すことを条件に獣の槍を引き抜いた潮は……。



➡ゲームスタート直後。群がる魚妖を倒せ。



➡画面内の敵をすべて倒して、つぎの場所へ。



⬅魚妖たちが集まって巨大化。ジャンプしないと攻撃できないぞ。

うし・とらコンビの誕生だ!



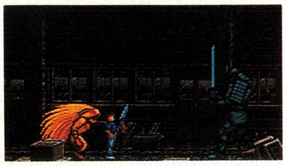
➡潮は、妖怪をとらと名づける。潮は、とらといっしょに戦うことになる。

1章…………………………石喰い

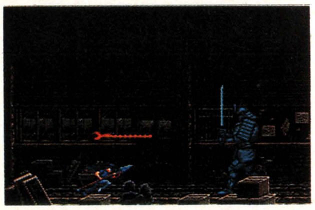
旧校舎に古書を運んでいた図書委員たちが行方不明になった。このなかには、潮の同級生の中村麻子と井上真由子のふたりも含まれていた。どうやらこれは、古本や古道具に住み、人を石に変えて食べてしまうという妖怪、石喰いのしわざらしい。幼なじみの麻子と真由子を救い出すため、潮は敢然と石喰いに戦いを挑んだ……。



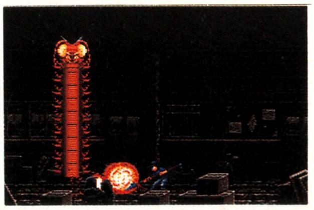
➡麻子と真由子は、石にされてしまう。



⬅ふたりを救うため、石喰いと対決。



⬆まずは、鎧武者との戦い。間合いをうまくとって戦おう。なかなかしぶといぞ。



⬆鎧武者を倒したら、鎧のなかから石喰いの正体、ムカデ変化が現われた!!

2章…………………………絵に棲む鬼

羽生礼子に近づくものは原因不明の事故に見舞われる……。そんな噂にもかかわらず、潮は尊敬する羽生道雄画伯の娘、礼子に絵のモデルになるよう依頼する。ところが、潮は突然、鬼の襲撃を受ける。なんと、その鬼の正体は、羽生道雄画伯の憎悪であった。



➡潮は、礼子に絵のモデルを頼む。だが……。





➡羽生画伯の描いた礼子の肖像画から鬼が現われた。弾をかわして攻撃だ。

⬆娘を愛するあまり、その思念が鬼と化してしまった羽生画伯。潮は、鬼を追って羽生画伯の家へと向かう。果たして、潮は礼子を鬼の手から解放できるのだろうか？

3章…………………………餓眠様

要石の封印から解放された５匹の餓眠様一家。自由になった彼らは、自分たちを封印した巫女、日崎御角に復讐を始める。そのため、御角にうりふたつの真由子は、餓眠様一家に狙われてしまう。一方、潮はささいな誤解から、とらを追い出してしまったが……。



⬆潮の誤解から、とらは追い出されるハメに。この章は、プレーするキャラクターによって展開が変わってくるぞ。



➡潮の場合、真由子は餓眠様に追われる。



⬅生首、餓眠様と戦う。動きがす速いぞ。



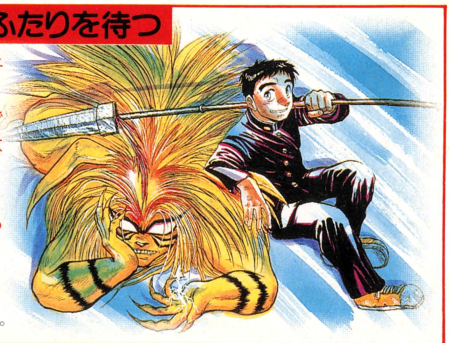
➡とらは、真由子を食べようとする!!



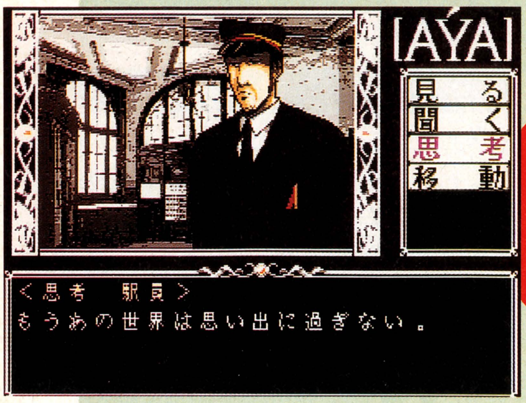
➡ビルの屋上で、餓眠様の親玉と対決だ。

さらなる運命がふたりを待つ

物語は、潮の母、須磨子や、獣の槍を護る宗派、光覇明宗を絡めて進んでいく。徐々に明らかになっていく獣の槍の正体。そのとき、とらは……。この先は、ゲームをやってのお楽しみだ。



➡旅をすることになったふたり。さらなる戦いが……。



ONE POINT

パソコンから移植されたアドベンチャーゲーム。大人の雰囲気が漂う、ちょっとシブめの作品。

ケツの青いボウズはダメ

PSYCHIC DETECTIVE SERIES VOL.3 AYA

メガドライブ	アドベンチャー	CD-ROM
	データウエスト　発売中　7600円	

パソコンやPCエンジンで人気の『AYA』がメガ-CDに登場だ。このゲームのビジュアルシーンでは、"DAPS"というシステムを搭載することにより、音楽と効果音とアニメーションを、一度もロードし直すことなく流しつづけることが可能になったのだ。そのため、アニメ映画なみのスムースな映像が楽しめるぞ。

ストーリーは、人の心に入りこむという特殊能力を持つ降矢木和哉が、行方不明になった恋人の梨絵香を捜しているうちに大きな陰謀に巻き込まれるという、サイコサスペンスなのだ。

アダルツな雰囲気でもうメロメロ

このゲームには、全編を通してアダルトな雰囲気がプンプン漂っている。登場人物はもちろん、小物に至るまですべてがオシャレなのだ。



⬅ほら、背景画もこんなふうにシブいタッチの絵なのだ。



➡哀愁漂う降矢木の後ろ姿。オトナの渋みを感じますな。

背景画は撮り込み画像を使用していて、これまたオシャレ。それに加えてムフフなシーンもあるので、こりゃあアンタ、やらにゃあソンですぜ。

登場人物がシブすぎてメロメロ

物語中に出てくる人物もシブくてイカすヤツばかり。ダンディーなオヤジや、お色気ボンバーなお姉様などが登場するぞ。アノ手コノ手をフルに使って情報収集を行なおう。

森崎梨絵香

降矢木の恋人。私はあなたの心のなかにいるわ、という意味深なセリフを残し、行方不明になる。



桐生五郎



今回の仕事の依頼者。降矢木の知人だが、どうもウサン臭い野郎だ。

神谷老

片田舎に住む謎の老人。重い病に犯されて、生ける屍となっている。

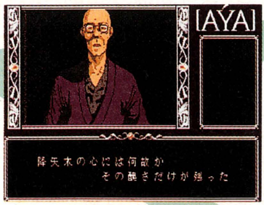


カッチョよすぎるストーリー展開に酔いしれてメロメロ

腐れ縁の知人、桐生が仕事を依頼してくる場面からこの物語は始まる。桐生の依頼とは、神谷という老人に会って、彼の胸に腫瘍ができているかを確認してきてくれ、というものだった。法外な報酬に目が眩んだ降矢木は急いで神谷邸に向かっていったのだが……。



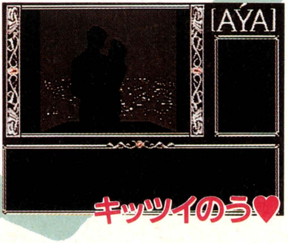
⬆桐生が仕事を持ちかけてくるところから、この悪夢のような物語は始まるのだ。



⬅神谷老の胸には、死を予感させる悪性の腫瘍が……。

➡神谷という老人に会いに、片田舎までやってきた。神谷の屋敷に入ると、召使の男が出迎えてくれるぞ。





⬅仕事へ行くまえに、梨絵香とふたりで……。イヤーン。



⬅とりあえず桐生に仕事の報告をすませておこう。



⬆久しぶりに梨絵香に会いにきたが、彼女の姿が見当たらない。もしや……。

サイコアナリストはいったいなんぞや

サイコアナリストとは、人の心のなかに潜入することができるという、特殊な能力を持つ人間のことをいう。降矢木も昔は超A級アナリストだったのだが、ある事故を機にフリーアナリストとして活躍するようになった。



⬅この少女も降矢木の過去と関係あるのかも。

続きが見たけりゃ買いんしゃい!!



ONE POINT

フランスで生まれたアクションゲーム。筋肉ムキムキの主人公、ジムが画面狭しと大活躍するぞ。

筋肉野郎が大暴れ
ジム・パワー

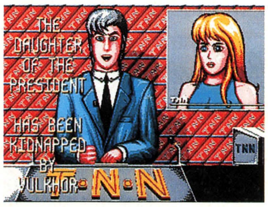
PCエンジン	アクション	スーパーCD・ROM²
	マイクロワールド　3月中旬発売予定　6800円	

『ジム・パワー』は、パソコンのアミガ用に作られたフランス生まれのアクションゲーム。そのグラフィックとサウンドのすばらしさで、ヨーロッパのゲーム専門各紙において絶賛を浴びた。ヨーロッパ中を驚嘆させたアクションゲーム『ジム・パワー』が、いよいよ日本に上陸だ!!

主人公ジムの使命は、さらわれた大統領の娘、サマンサを救出することだ。ミュータント星の5つのステージで、不気味でグロテスクなミュータントたちを相手に、ジムのパワフルボディーが躍動するぞ。

3億2800万光年の彼方でくり広げられる大冒険だ!!

アスレチックジムで鍛え上げた肉体が自慢の青年ジム。そのジムが、大統領の娘、サマンサの救出を依頼された。彼女が連れ去られたのは、地球から3億2800万光年も離れたミュータント星だ。走れジム！　サマンサを救えるのはキミだけなのだから。



➡大統領の令嬢がさらわれた。こいつは天下の一大事、ってヤツだぜ。



⬅未知の惑星に向かって旅立つわれらがヒーロー、ジムのりりしいお姿。



➡ジムの乗った宇宙船は、超光速で星々の海を駆け抜けていくぞ。



⬅敵の惑星に到着した。いよいよジムの大冒険が始まろうとしている。

ジムのアクション



走る

⬅ジムのパワフルな走り。ちんたら歩いているヒマがあったら走るべし。



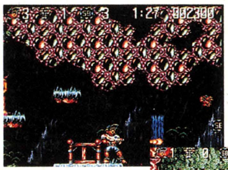
ジャンプ

➡ダイナミックなジャンプで、待ち受ける数々の罠を切り抜けよう。



飛ぶ

⬅ジェットパックのアイテムを取ると、空中を自在に飛び回ることができるようになるぞ。



⬅襲いかかる敵を倒すための武器。エキストラアイテムでパワーアップできるのだ。



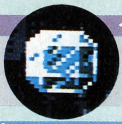
➡アイテムを取ることで、武器の種類を変えることも可能だ。



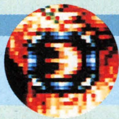
スマートボム

アイテムで強くなれ!!

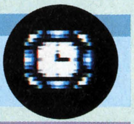
ステージの各所に浮かぶモジュールを撃って破壊すると、アイテムが出現する。武器のパワーアップや制限時間の延長など、どれも重宝するものばかりだ。残らず取って、苛酷なステージを戦い抜こうぜ。



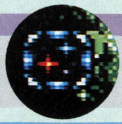
ダイヤモンド
特定の地点を通過すると出現する。取ると得点になる。



ウェポン
取ると、ジムの武器の種類を変えてくれるアイテム。



タイム
取ると、制限時間を残り1分59秒に戻してくれるぞ。



シールド
取ると、一定時間のあいだ、ジムが無敵になる。



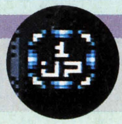
鍵
ステージ途中の扉を開けるために、絶対必要な鍵だ。



スマートボム
取るごとに、スマートボムの使用回数が1回増える。



エキストラ
ジムの持つ武器をパワーアップしてくれるアイテム。



1UP
ジムのストックがひとつ増える。出現する数は多いぞ。

敵は恐いぞ手ごわいぞ

このゲームのステージは5つだ。さまざまな罠や敵がジムを待ちかまえているぞ。トゲトゲや敵に接触すると即死なので十分注意せよ。



⬅シューティングステージはこんな感じ。出現する敵はチト堅いのだ。



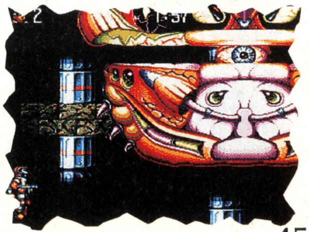
⬅左右に動くプレート。落ちたら即死だぞ。



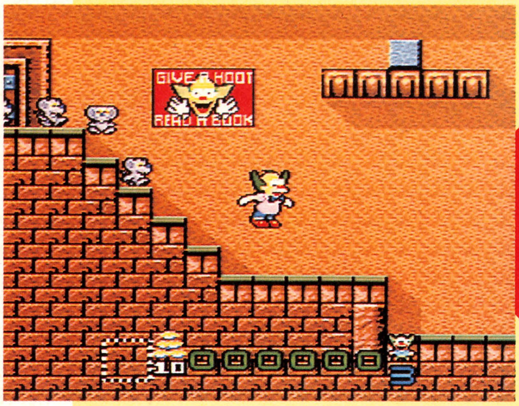
➡⬇中ボス、ステージボスともに、巨大で不気味な奴ばかり。ビビらずに倒せ。



➡天井から落ちてくる酸の雫。触れると、ご覧のとおり白骨に。



巨大ボス!!



ONE POINT

アメリカで大人気のテレビアニメが、愉快なアクションパズルになって日本にやってきたぞ。

ピエロがネズミ退治
クリスティーワールド

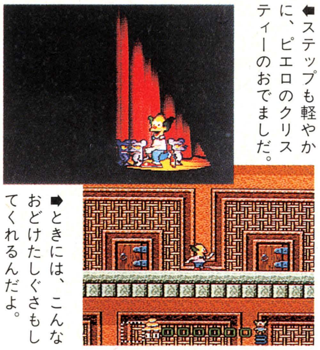
スーパーファミコン SF	アクションパズル	カートリッジ
	アクレイムジャパン　1月29日発売　8000円	4メガ

アメリカで大人気を誇るアニメ、『シンプソンズ』。その番組のキャラクターたちが活躍するアクションパズルゲームが、いよいよ日本にお目見えするぞ。

ゲームの主人公は、おどけたピエロとして有名なクリスティー。そして、ゲームの目的は、彼のお屋敷を奪ってしまおうとたくらんでいるネズミたちを、1匹残さずネズミ捕りに誘いこんで退治することなのだ。クリスティーを操って、ブロックを移動させたり、パイプをつなげたり、敵と戦ったりしながら、ネズミ退治に励むのだ!!

クリスティーからのメッセージ

やあ、みんな。ボクはピエロのクリスティーっていうんだ。じつはね、いまボク、とっても困ってるんだ。それというのも、みんなあのにっくきネズミたちのせいさ。やつらは、ボクの家を乗っ取ろうとしているんだ。そこで開発したのが、超強力なネズミ捕り。これで、あとはそこへネズミたちを誘いこむだけ。さあ、がんばるぞ！

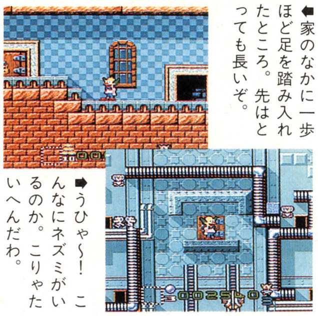


➡ステップも軽やかに、ピエロのクリスティーのおでましだ。

➡ときには、こんなおどけたしぐさもしてくれるんだよ。

ネズミ退治に出発だ

まずは玄関からスタート。家のなかはとても広く、いくつもの部屋に分かれている。一度部屋のなかに入ったら、そこにいるネズミたちをすべて退治しないかぎり、部屋の外に出ることはできないぞ。

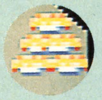


⬅家のなかに一歩ほど足を踏み入れたところ。先はとっても長いぞ。

➡うひゃ〜！こんなにネズミがいるのか。こりゃたいへんだわ。

このふたつで敵を倒せ

ここでいうところの敵とは、ネズミではなく、クリスティーの行動を邪魔しようとする、ヘビやエイリアンたちのことだ。



カスタードパイ
ゲーム開始時に、10個のパイが与えられる。敵に投げつけろ。



スーパーボール
破壊力バツグンの武器。いくつもぶつければ、壁が壊れることもある。

これがネズミ捕りだ



ゆかいなキャラクターたち

基本的には、クリスティーとネズミたちのドタバタ劇に終始するこのゲーム。しかし、ほかにも、ゲームに色どりを添えてくれる敵キャラクターが登場するぞ。ヤツらは、クリスティーを邪魔してやれとばかりにはりきっているのだ。



ガラガラヘビ
⬅巨大なヘビ。口から火の玉のようなものを吐き出しながら襲いかかってくる。



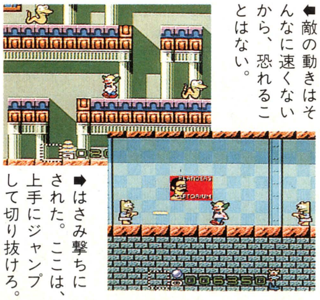
レーザーエイリアン
➡謎の惑星から来たらしい。強烈なレーザー銃を武器に、しつこく向かってくる。



クリスティー
⬅アメリカではおなじみの人気者。明かるく、いつも笑顔を絶やさないピエロなのだ。



いたずらネズミ
➡ネズミだけあって、すごい繁殖力。うじゃうじゃしてるんだよな〜。

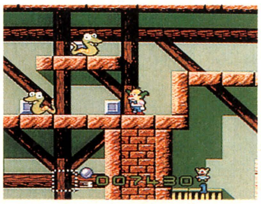


⬅敵の動きはそんなに速くないから、恐れることはない。

➡はさみ撃ちにされた。ここは、上手にジャンプして切り抜けろ。

青いブロックはお助けブロック

孤立無援のクリスティーを援助してくれるのが、青いブロック、マジックボーナスブロックだ。このブロックを蹴っ飛ばすと、ブロックが消え、ボーナスアイテムが現われるぞ。ボーナスアイテムを取ると、体力が回復したり、得点がアップしたりするのだ。



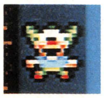
⬅ダメージがたまったクリスティーは疲れた表情に。



ハンバーガー
体力がある程度回復する。完全に回復するためには、いくつか取らなくちゃダメ。



不思議な箱
ボーナス得点が入る。箱のなかには、いったい何が入っているのかな。



クリスティー人形
クリスティーが1UPする。これで、より長くゲームを続けることができるぞ。



シェーク
ほどよく甘味のきいたベリーグッドなシェークで、モリモリと体力回復だ。

ほかにもあるよ

知恵をしぼってネズミをワナへおびきよせろ

ネズミが勝手にワナにはまってくれれば楽なのだが、そうはいかない。どの部屋にも必ず1つ以上のアイテムがあるから、まずはそれを見つけよう。アイテムをうまく利用しないと、ネズミをワナへおびきよせるのは難しいぞ。

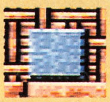
ひとまず考えよう



⬅クリスティーの右上に、なんかアイテムがあるぞ。

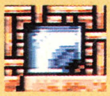
不可欠のアイテム

ネズミは放っておいても進んでいくが、2段以上の段差があると、そこから先には進めない。そこで、アイテムをうまく利用するのだ。



ブロック

ネズミが上へと上ぼるステップになるもの。もっとも重要なアイテム。



パイプコーナー

2本のつながっていないパイプを直角につないでくれる。これも重要。



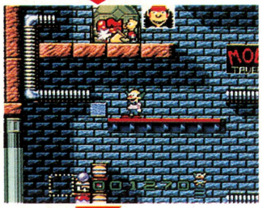
⬅アイテムを取るためには、まず上に乗る。そして……。



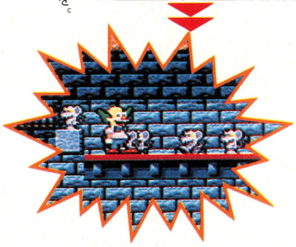
➡✚ボタンの下を押す。すると、左下に取ったアイテムが。



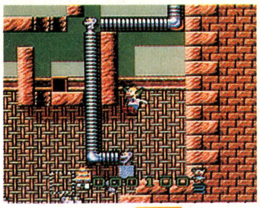
⬅ね、ブロックひとつでネズミも先に進めるんだ。



➡つぎはここにブロックを。あとは見ているだけ。



⬅しめしめ、これでもう、クリアーしたも同然だ。



⬅パイプがつながってないと、ネズミは立往生。



➡これでパイプはつながった。上にはネズミ捕りが。

カギをかけてひと段落



⬆これが部屋に入るまえの状態だ。

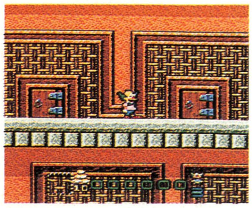


⬆ネズミを退治した部屋にはカギが。

摩訶不思議なクリスティーの世界へようこそ

クリスティーの家は5つのセクションに分かれており、さらに、各セクションのなかにはいくつもの部屋がある。同じセクションなら、どの部屋からネズミ退治を始めてもかまわないぞ。秘密の通路が隠されている部屋もあるので、じっくりなかを探検してみよう。

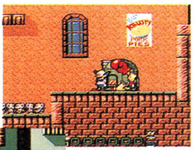
どこからスタート?



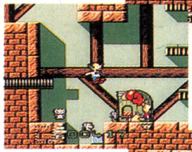
⬅右にいくほど難しくなる。キミはどこから挑戦する?

Easyな部屋

ブロックさえ発見すれば、あとはそれを使うだけ。なんて簡単なんでしょう。ブロックもすぐに見つかるよ。



➡どこにアイテムのブロックを置くか。こんなの一目でわかるよね。



⬅ほら、ここもブロック1個を置くだけでスイスイといったぞ。



➡おや、行きどまりだ。左にあるブロックを蹴ればいいのだな。

Standardな部屋

内部が迷路のように入りくんでおり、ブロックなどのアイテムをなかなか発見できないのだ。また、ただ1個ブロックを置くぐらいでは、ネズミをネズミ捕りに誘導できないぞ。



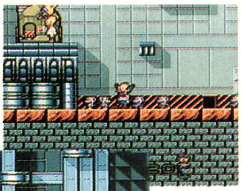
➡とりあえず、ネズミを右に向かわせるのがいいかな。



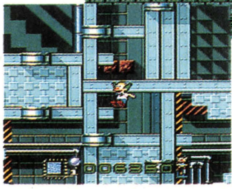
⬅マジックブロックが3つ。どれから蹴ってみようか。

Hardな部屋

アイテムのある場所はバラバラだし、敵はうようよいるし、ネズミ捕りはミョーなところにあるし。まあ、思う存分悩みに悩んでください。やりがいがあることはまちがいなし!



➡いったいどうすればネズミを退治できるのだろう。



⬅アイテムひとつ取るだけでもたいへんなのだ。

最後の手段

プレー中に、いまのままでは絶対にすべてのネズミを退治することができないとわかったらどうするか? 答えは簡単、ただセレクトボタンを押すだけだ。あきらめも肝心だぞ。

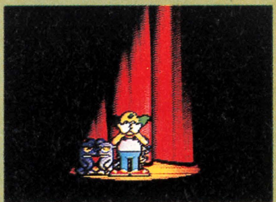


⬆どこを捜してもアイテムはなかった。このままでは絶対ネズミはやっつけられない。どうしたことか。



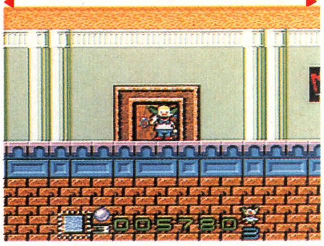
⬆セレクトボタンを押すと自爆。クリスティーの数がひとり減るが、最初からやり直したほうがいいもんね。

トホホな結末



⬆ああ、ついにネズミがお屋敷の主になってしまいましたとさ。

新たな扉を開け





ONE POINT

往年の超絶人気アニメをゲーム化。単なるデジタルコミックとしても、十分に楽しめるぞ。

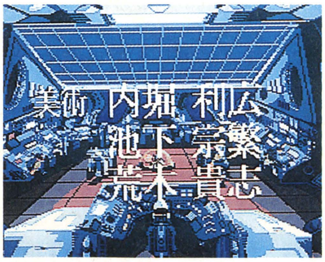
想いは遙か14万8000光年
宇宙戦艦ヤマト

PCエンジン	シミュレーション	スーパーCD・ROM²
	ヒューマン　発売中　7800円	

1970～80年代にかけて、空前の大ヒットを記録したSFアニメ、『宇宙戦艦ヤマト』シリーズ。いまでも根強い人気を誇る、その『ヤマト』が、ビジュアルシーン満載のシミュレーションゲームになって登場したぞ。ゲーム化されたのは、シリーズのなかでももっとも有名な第1作目なので、ちょっと年配の人なら誰でもストーリーを知っているはず。原作そのままのストーリー展開は、往年のファンには涙モノだぞ。原作を知らないっていうケツの青い坊やは、いますぐレンタルビデオ店に駆け込みな!!

人類最後の希望、それが宇宙戦艦ヤマトだ

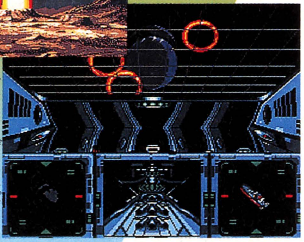
このゲームは、ビジュアルパートとゲームパートから構成されている。まずは、CD・ROM²の大容量を活かしたビジュアルパートに注目。なんと、総時間にして1時間以上ものビジュアルシーンが用意されているのだ。サウンド面も充実しており、放映当時そのままの音楽、効果音、声の出演で楽しめるぞ。ゲームパートは、簡単なシミュレーション。ゲーム下手でも安心だ。



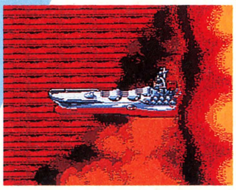
⬅バックには、ささきいさおの主題歌が流れている。当時と違うのは、ナレーションが納屋悟朗から永井一郎に変わったこと。佐渡酒造先生が登場しないからかなあ。



⬅まず、ビジュアルパートでストーリーが展開する。それにしてもグラフィックがいい!!



➡そしてゲームパートに。ここでの目的は、迫りくる巨大ミサイルを撃ち落とすことだ。



➡ゲームパートをクリアーすると、再びビジュアルパートに。自分で難関を突破しただけに、いっそうの感情移入ができる。

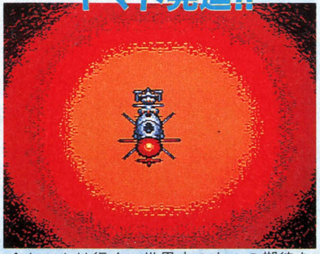
STORY

時に西暦2199年。地球人類はいま、長い歴史の幕を閉じようとしていた。謎の宇宙人ガミラスが、地球に遊星爆弾による総攻撃を仕掛けてきたからだ。遊星爆弾から放たれる放射能により、地球は地獄と化した。人類は地下都市を築いて必死に抗戦したが、放射能の侵食により、あと1年で絶滅というところまで追い込まれてしまった。そんな人類に、大マゼラン星雲にあるイスカンダル星の女王、スターシャからメッセージが届いた……。

宇宙の彼方イスカンダルへ

スターシャのメッセージを受けて、地球人類は、14万8000光年の彼方にあるイスカンダル星まで、放射能除去装置、コスモクリーナーを受け取りに行くことになった。その任務に就くのが、地球最後の宇宙戦艦、ヤマトなのだ。しかし、ガミラスがヤマトを黙ってイスカンダル星まで行かせるわけがない。ヤマトがイスカンダル星にたどり着くまでには、大きな苦難の道が待ちかまえているのだった……。

ヤマト発進!!



⬆ヤマトは行く。世界中の人々の期待を一身に背負って、ヤマトは行くのだ。



ヤマト艦長
沖田十三

ワープ



波動砲



発射

決戦

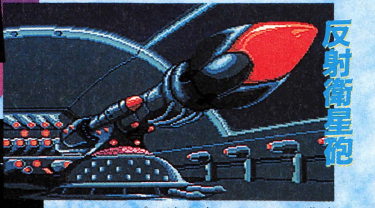


アステロイドベルト



冥王星前線基地指令官
シュルツ
副官
ガンツ

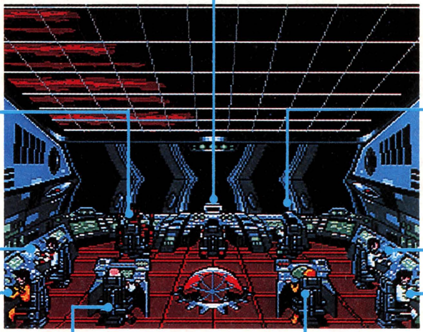
反射衛星砲



⬅⬆ワープ、波動砲のテストに成功したヤマトを待ち受けるのは、ガミラス軍冥王星前線基地の指令官、シュルツ。シュルツは、秘密兵器、反射衛星砲でヤマトを苦しめる。ヤマトも必死だが、負ければ死あるのみのシュルツ、ガンツも必死だ。

第1艦橋には8人と1体の愛の戦士たちが

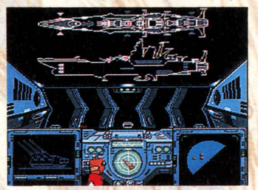
ゲームパートでは、ヤマトの第1艦橋がメイン画面となる。ここにいるスタッフたちに命令を出して、各シナリオの勝利条件をクリアーするのだ。リアルタイム制を取り入れているので、刻々と状況は移り変わっていく。画面上部のパネルスクリーンで、つねに状況を把握しておくようにしよう。





―戦闘班長―
―古代 進―

ヤマトの武器全般を操るおいしいヤツ。原作の主人公だけあって、活躍する機会が多い。使用する武器と攻撃目標を決めるのが彼の役目だ。ただ、波動砲を自由に使えない（波動砲を使えるシナリオは決まっている）のがちょっと残念。

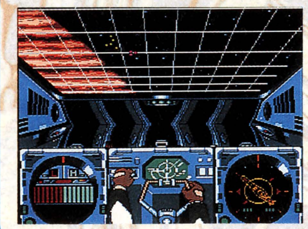


⬆この画面で、どの武器を使って攻撃するか決める。主砲は強力だが、一度使うと、エネルギー充塡に時間がかかる。



――航海班長――
――島 大介――

古代とは火星訓練基地での同期生だった島。激情家の古代とは対照的に、理性的で落ち着きがある。ゲーム内での、あの大きなヤマトを一瞬にして180度転回させてしまう彼の操縦技術には、ただただ感服するばかりだ。



⬅ヤマトの速度には、停止、低速、高速の三段階がある。左のレバーを思いっきり上に上げれば全速前進だ。



――分析ロボット――
―アナライザー―

森雪と並ぶ(?)ヤマトのマスコット。BGMの選択など、各種オプション機能の設定を行なう。ただし、第8話では重要な役割を演じるのだ。



――戦闘班長補佐――
――南部康雄――

ブラックタイガー隊



⬆3つの編隊がある。隊長は加藤三郎。

古代の直属の部下。彼の任務は、宇宙戦闘機ブラックタイガー隊に、発進、帰還などの命令を与えたり、攻撃目標を伝えたりすることだ。なお、同じゲームパートのあいだは、ブラックタイガー隊は補充することができず、使い捨てとなる。要注意だ。



――技師長――
――真田志郎――

このゲームではあまり活躍の場がないのだが、シナリオをクリアーするためのアドバイスをくれるなんてところが、さすが真田さん。



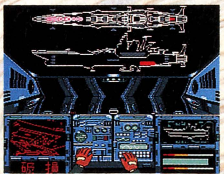
―生活班長―
―森 雪―

ヤマト唯一の女性メインスタッフ。敵艦の戦力分析を行なう。また、レーダー手としても活躍する。



――航海班長補佐――
―太田健二郎―

原作ではまったく目立たない太田だが、このゲームでは、修理というとても重要な役割を果たす。彼の活躍なしにはクリアーできないシナリオもあるので、影が薄いからとあなどるなよ。



⬅修理箇所を決めろ。一度に修理できるのは1ヵ所だけだぞ。



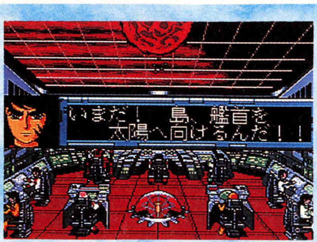
――通信班長――
――相原義一――

ブラックタイガー隊からの通信をキャッチするのがおもな役目だ。地球防衛軍長官の娘と恋仲なので(?)、いつも地球からの通信を待っているぞ。



―機関長―
―徳川彦左衛門―

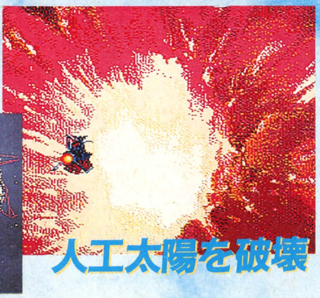
彼の役目は、波動エンジンにエネルギーを充塡すること。充塡の必要のないシナリオでは、なんにもしないただのおじいちゃんです。





⬇七色星団での艦隊決戦。ヤマトは絶体絶命の危機に。しかし……。

⬆⬇➡シュルツを撃破したヤマト。つぎなる敵は、ガミラスきっての名将、ドメルだ。バラン星の人工太陽がヤマトを襲う。





人工太陽を破壊



ドメル艦隊壊滅

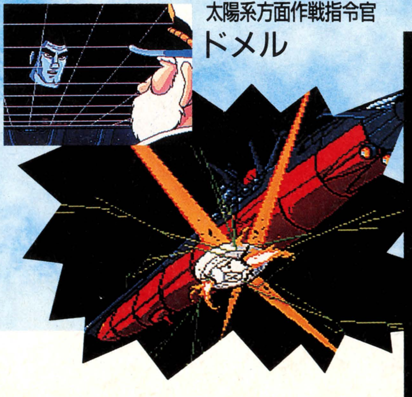
⬆➡ヤマトの不屈の闘志の前に、まさかの敗北を喫したドメル。彼は、ヤマトの道連れを狙って自爆した。しかし、ヤマトは生き残った。残るはデスラーだけだ。



大ガミラス帝国総統
デスラー



イスカンダル女王
スターシャ



太陽系方面作戦指令官
ドメル

急げヤマト!!





ONE POINT

『魔物ハンター妖子』シリーズ第2弾。PCエンジン版はアドベンチャーゲームなんです。

PCエンジン	アドベンチャー	スーパーCD・ROM²
	メサイヤ　発売中　7200円	

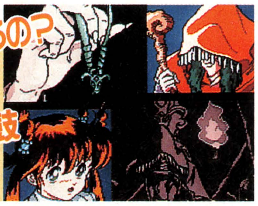
やっと完結します
魔物ハンター妖子
遠き呼び声

オリジナルビデオで好評を博した美少女アニメ『魔物ハンター妖子』。女子高生の真野妖子が第108代目の魔物ハンターに変身し、魔物退治に大活躍するという物語。この設定をもとに、オリジナルストーリーを盛り込んだアドベンチャーゲームが、'92年3月に発売された『魔物ハンター妖子 魔界からの転校生』だ。そしていま、この『遠き呼び声』で、前作では未完に終わっていた魔物ハンターの謎が明らかになるぞ。絵も音も前作よりパワーアップしているから、妖子ファンには待望の続編だね。

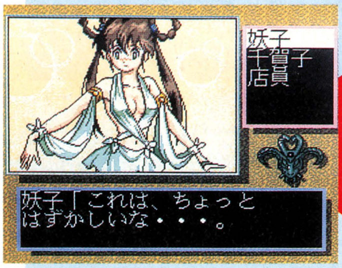
魔物ハンター3000年の秘密が、いま明らかになる

前作では地棲界の少年ショウマが主人公格で、ストーリーは彼の一人称で語られていた。しかし、今回は妖子がずっと主人公。ショウマはパートナーとして側についていてくれるけど、ふたりの別れなんかもあるかも……？

どこにあるの？ 伝説の秋の穣鼓



⬅前作のストーリーをダイジェストで説明してくれる。



ONE POINT

『遠き呼び声』の前作。先にプレーしておくといいかも？

PCエンジン	アドベンチャー	CD-ROM
	メサイヤ　発売中　6800円	

前作のあらすじ
魔物ハンター妖子
魔界からの転校生

ある日、妖子の通う紅華学園にひとりの転校生、ショウマがやってきた。彼は、人間界とは別の空間、幻夢界から伝説の勇者を捜しにやってきた少年。幻夢界に起こった異変を探るため、妖子はショウマ、親友の千賀子とともに幻夢界に向かった。そこで、妖子は魔物ハンターとしての宿命に目覚めるのだ。

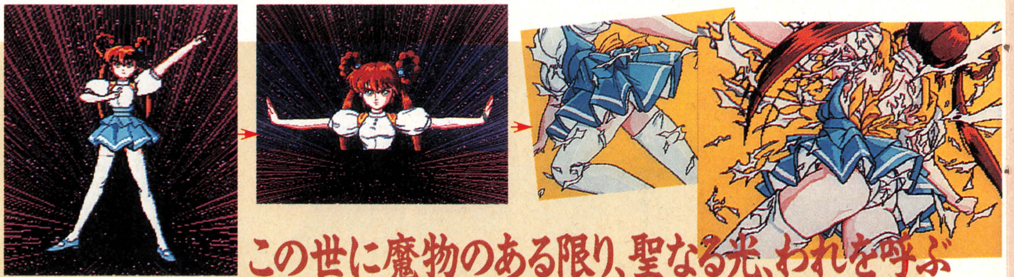
けっこうムフフな変身シーンもバッチリあるぞ！

スーパーCD・ROM²になったことで、ストーリーの合間に迫力あるビジュアルシーンが入るようになったぞ。また、キャラクターのセリフも前作より多くなっている。妖子の声担当の久川綾をはじめ、声優の顔ぶれは前作どおりだ。



⬆人物やアイテムが、カットバックで重なって表示されるようになったぞ。

天知る、地知る、人の知る……



この世に魔物のある限り、聖なる光、われを呼ぶ



第108代魔物ハンター

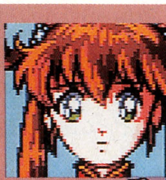
妖子見参！

巻き起こる大異変！幻夢界に危機が迫る！

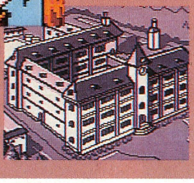
幻夢界は、妖精と魔物の棲む不思議な世界だ。ここの4つの世界には、それぞれ神奏器と呼ばれる聖なる楽器が奉られている。その地棲界の神奏器、秋の穣鼓が何者かに盗まれたことが、すべての事件の発端でもあるのだ。

人間界

真野妖子



⬅彼女が伝説の勇者ってわけ。



紅華高校1年の女の子。彼女のなかに、幻夢界を救うことのできる魔物ハンターの血が流れている。

幻夢界

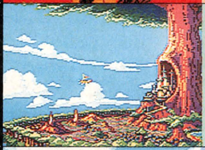
火棲界



この世界の中央にある火山が噴火を起こし、街に大きな被害が出ている。なぜかシード王は、何の対策も講じようとしないが……。

神奏器：夏の陽鐘

風棲界



風棲界の住民には羽があり、大人になると初めてほんとうの性別がわかる。ここでも原因不明の風害が起こり、死傷者が続出している。

神奏器：春の月琴

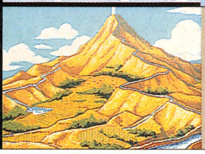
水棲界



水不足に悩む水棲界。妖子たちは、ここから華の葦船に乗ったのだ。千賀子はここでカゼの静養をしているので、冒険には参加しない。

神奏器：冬の星笛

地棲界



ショウマの生まれ故郷も、謎の冷害に見舞われている。ショウマの祖母ゼルーダによって、妖子は魔物ハンターの存在を知ったのだ。

神奏器：秋の穣鼓

グレン



炎の戦士の異名をとる勇者だったが、火竜鬼に体の右半分を石にされてしまう。

セツナ



てっきり男の子だと思ってたけど、風棲界で看護婦をしている少女だったのよ。

シェルミナ



水棲界の王女。魔物によって口をきけなくされてしまったが、妖子に救われた。

ショウマ



妖子とともに、幻夢界の異変を探っている少年。彼には、恐るべき秘密が……？

アイベックスの守護がありますように……

前作で、妖子は幻夢界の守護神、聖アイベックスの印ともいえるアイベックス・リングを手に入れ、水棲界の神奏器、冬の星笛を見つけた。そしてラストでは、ショウマ、妖子の助けた少年(？)セツナと3人で、華の葦船に乗って風棲界へと向かったのだ。

『遠き呼び声』編は、この直後のシーンから始まる。魔物ハンターとなった妖子は、幻夢界の救世主となって異変を収めなければならない。魔物との戦闘は、RPG風のコマンド選択型バトルとなるぞ。

第一章

空から降ってきた男

セツナを風棲界に送り届けるため、妖子とショウマは風棲界を目指す。しかし彼女らを迎えたのは、恐ろしい妖獣の群と、空から転落してきた火棲界の戦士グレンだった。風棲界のコルト皇子に救出された妖子たちは、グレンの目的を知る。火棲界の火山の噴火を収めるため、風棲界の春の月琴を借り受けに来たというのだが……。月琴は、風聖界の上空に浮かぶ聖地、飛び島に奉納されているらしい。聖人セラーズの導きにより、妖子は伝説のオムの大鳥を呼び寄せる。



⬅妖子のファッションも、目まぐるしく変わります。



➡オムの大鳥は、人間のことばを解する謎の鳥だ。

第二章

飛び島へ

飛び島は妖獣たちによって占領され、荒れ果てていた。さらに、鐘乳洞のなかで、ショウマが謎の巨大な手にさらわれてしまう！　妖獣の気蝶鬼を倒し、どうにか月琴を手に入れたものの、今度はグレンが、月琴と王家に伝わる光の翼を奪い、飛び去ってしまった。

色っぽい敵も登場



⬆気蝶鬼との戦いのなかで、妖子は破邪の剣を手に入れ、勝利を得る。

第三章

火棲界

グレンを追い、オムに乗ってひとり火棲界に到着した妖子。ここでグレンと、彼の幼なじみの少女アイミイと出会うことになるぞ。一方、王のひとり息子ウィル王子は、気がふれた父に神奏器を渡すまいと、討伐隊を編成した。王は何者かに取りつかれているようだ。火棲界を戦乱の嵐が襲う！



⬆牢につながれたグレン。火竜鬼との戦い以来、彼の心はすさんでしまった。

第四章

光瑛山を求め

4つの神奏器は妖子の手に戻り、グレンのすさんだ心ももとに戻った。あとは、創世主が住まうという光瑛山へ向かうだけだ。



⬅占い師フィーは、妖子の運命を予言してくれる。

幻夢界の運命は!?



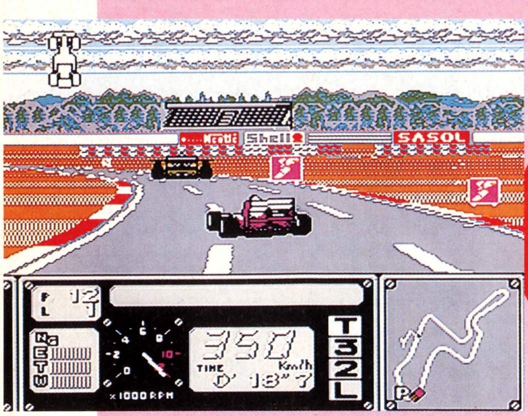
➡緑の飛び島に、幻夢界の仲間たちが集結したぞ。

第五章

最後の戦い

妖子はついに、幻夢界を司る創世主フェリアムと出会う。はたして、幻夢界の異変の原因は？　また、行方不明のショウマの運命は？

創造主との出会いが…



ONE POINT

'92年度のF1グランプリのデータを使ったレースゲーム。ドライバーやチーム名が実名で登場。

目指せチャンピオン
F-1 SENSATION

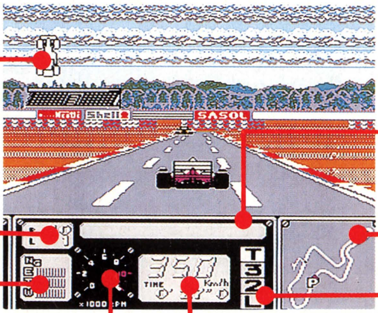
FC ファミコン	レースゲーム	カートリッジ
	コナミ　1月29日発売　5800円	2メガ

コナミから、3D視点のスピード感タップリのレースゲーム、『F-1 SENSATION』が登場したぞ。このゲームには、実際のF1グランプリに登場したチームやドライバー、マシンなどが実名で登場する。あの、セナやマンセルといった有名ドライバーと熱いバトルを楽しむことができるのだ。ゲーム内容も、全16戦を戦ってチャンピオンを目指すという、まさにF1グランプリそのもの。細かいマシンのセッティングもできるので、実際のレースと同じ感覚が味わえる。総合優勝目指して走り抜こう。

ライバルは実在のドライバー、全16戦を戦い抜け!!

基本的な操作はオーソドックスなものになっている。目新しいのは、自分の前後を走っているのが、実名のF1ドライバーだということ。彼らを相手に、全16戦のレースを戦っていかなければならないのだ。

画面を理解しよう



パーツの耐久力が落ちてくると、その箇所が点滅して知らせる。

インフォメーションパネル。レースの状況を知ることができる。

自分の順位と残りの周回数を確認。チェックをおこたるな！

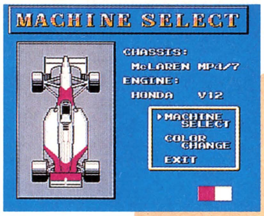
コースとマシンの位置を表示。ライバル車との差を確認できる。

各パーツの耐久力。0になるとリタイアになってしまう。

タコメーター。エンジンの回転数を表わしているのだ。

スピードメーターとタイム計を兼ねているパネルだ。

現在入っているギア。オートマチックは自動で変わる。



➡まずマシンをセレクトする。色も変更できるのだ。



⬅2回のタイムアタックの結果で、スターティンググリッドが決まる。



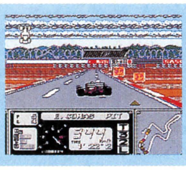
⬆各レースで手に入れたポイントを合計して、総合順位が決定する。



⬅36人から11人を選択。3つのランクがある。

インフォメーションを見逃すな

メーター部分のインフォメーションパネルに、他車の状況やピットインの指示が表示される。パネルのメッセージをつねに確認しながらレースを進めていこう。



⬅ピットに入ったマシンを表示。レースは刻々と変化。

セッティングがポイント、何度も設定しなおそう!!

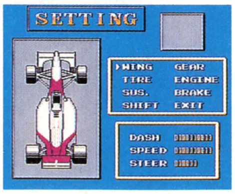
このゲームでは、7ヵ所のパーツのセッティングができる。サーキットや天候などに合わせて、上手なセッティングをしよう。

手を抜くなよ

WING	車体前部と後部にある翼の角度を調整できる。
TIRE	スリック、レインという種類のほか硬さも選べる。
SUS	サスペンションの能力。コーナリングに影響する。
SHIFT	シフトチェンジが、オートかマニュアルかを選択。
GEAR	3種類のギア比があり、加速とスピードが変わる。
ENGINE	エンジンは3種類ある。個々に性能が違う。
BRAKE	ブレーキの効き具合と、耐久力のバランスを変更。



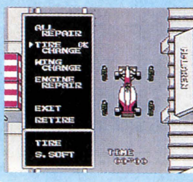
⬅フリーランモードで、いろいろなセッティングを試してみよう。



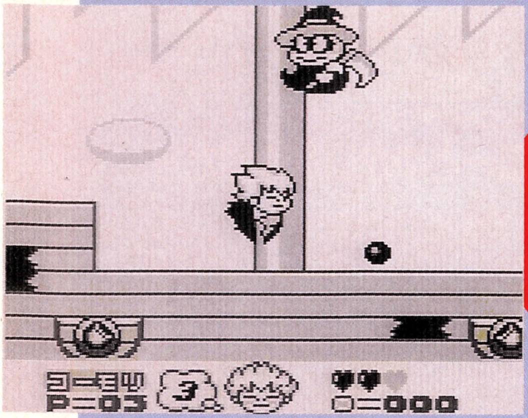
➡左下のメーターで、セッティング変更による性能の変化がわかる。

ピットイン

レース中、マシンに無理な負担をかけると、パーツがダメージを受け、性能が落ちたり、リタイアを余儀なくされたりする。そのまえにピットインだ！



⬅タイヤ交換では、ほかの種類のタイヤに変えることもできるのだ。



ONE POINT

ファミコンで好評だったアクションゲームの続編。数々の特殊妖気弾を使いこなして敵を倒す。

やる気のなさがイカス

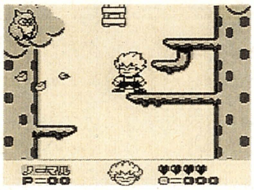
悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん

GB ゲームボーイ	アクション	カートリッジ
	コナミ　発売中　3800円	2メガ

ファミコンで好評だったコミカルアクションゲーム『ぼくドラキュラくん　悪魔城スペシャル』の続編。前作で倒したはずのガラモスが復活し、魔界を征服しようとしているという情報をキャッチしたドラキュラくんが、再びガラモス退治に出かけるという内容だ。戦いの舞台はドラキュラ城や森、海賊船など全部で8ステージ。ジャンプや多彩な攻撃を駆使してクリアーしていこう。ボスをはじめとする敵キャラクターたちは、かわいらしいリアクションをするので、見ていて飽きがこないのだ。

ドラキュラくんが再びガラモス退治に旅立つ

ドラキュラくんは、通常攻撃のほかに特殊妖気弾という攻撃もできる。これは、セレクトボタンで技を選択し、一定時間攻撃ボタンを押し続けてから離せば出せる。初めは使える技の種類が少ないけど、先に進むと新しい技を覚えていくぞ。また、敵を倒すとたまにコインを落とすことがある。これを集めておくと、ステージクリア一後にサブゲームがプレーできる。



⬅例によっていろいろなステージが用意されているわけなのです。はい。



➡彼がざますざますのドラキュラくんです。違ったかな? まあいいや。

特殊妖気弾を使えッ!!

こうもり化



⬅一定時間コウモリに変身して、空中を自由に飛びまわれる。敵に当たるともとに戻る。

こうもり突撃隊



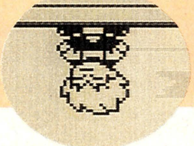
⬅手下のコウモリたちが円軌道を描いて飛んでいき、軌道上の敵を攻撃して戻ってくる。

誘導妖気弾



⬅敵をサーチして追いかける5発の弾を発射。上方または遠くの敵に対して威力を発揮する。

反転化

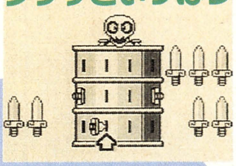


⬅一定時間重力が反転し、天井を歩けるようになる。使わないとクリアーできない場所も。

サブゲームもあるのだ

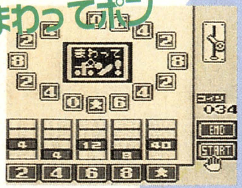
ステージクリア一後、集めたコインを使って、サブゲームがプレーできるぞ。サブゲームには、コインを増やすものと、プレーヤー数を増やすものの2種類がある。

グサッといっぱつ



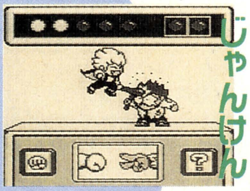
⬅ガイコツの頭が飛び出さないようにうまく剣を穴に刺していくという、どこかで見たようなゲームである。

まわってポン



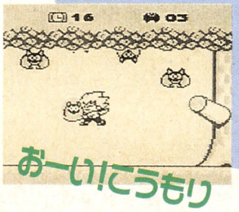
⬅早い話がルーレットってやつ。止まりそうな数字にコインを賭けて儲けよう。

じゃんけん



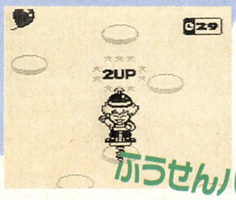
➡じゃんけんで勝ったほうが攻撃、負けたほうが防御をするゲーム。

おーい!こうもり



➡アミを振って、上から飛んでくるこうもりを捕まえるというイカしたゲーム。

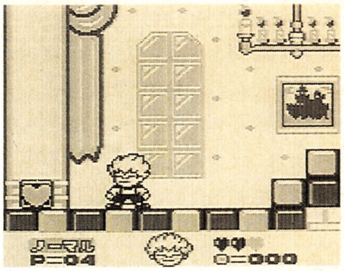
ふうせんパンパン



⬅ホッピングでジャンプして、飛んでいる風船を割っていくというゲームなのだ。

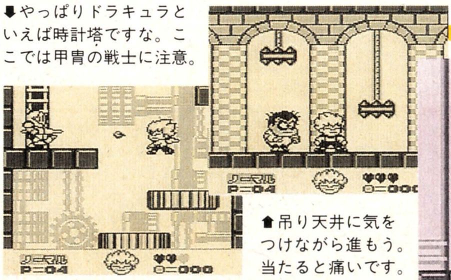
ステージ1を紹介だっ!

ステージ1は、ドラキュラくんのマイホーム、ドラキュラ城が舞台。いままで仲間だった魔物たちが襲ってくるので、涙をのんでサクサク倒そう。なお、ここで使える妖気弾は、強力妖気弾とこうもり化のふたつ。強力妖気弾は、通常弾の3倍の破壊力があるぞ。ボスなど耐久力のある敵に有効だ。



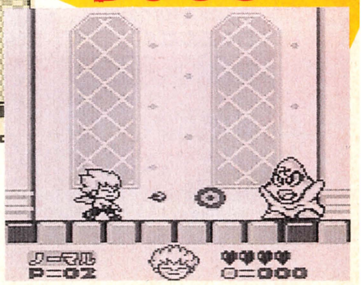
⬆このハートは、取るとライフの上限がひとつ増え、しかもライフが満タンになる。

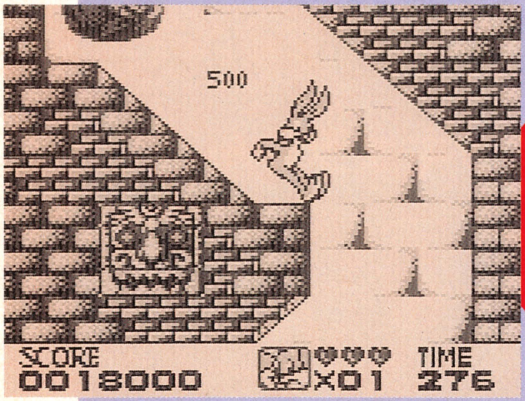
⬇やっぱりドラキュラといえば時計塔ですな。ここでは甲冑の戦士に注意。



⬆吊り天井に気をつけながら進もう。当たると痛いです。

BOSS





ONE POINT

人気アニメ『ルーニーテューンズ』のキャラクターが、総登場するアクションゲームなのだ。

いやあ、ゆかい、ゆかい

ルーニーテューンズ
バックス・バニーとゆかいな仲間たち

ゲームボーイ GB	アクション	カートリッジ
	サンソフト　発売中　3600円[込]	1メガ

バックス・バニーやロード・ランナーでおなじみの人気アニメ『ルーニーテューンズ』が、アクションゲームになったぞ。このゲームには、全部で7つのステージがあり、ステージごとに操作するキャラクターが変わるのだ。モチロン、登場するキャラクターは、いずれもテレビでおなじみの動物たちばかり。番組さながらにくり広げられるアクションは、ファンには感涙モノ。基本的には、横スクロールのアクションゲームだけど、ステージによっては、シューティングゲームなども楽しめて、お得。

いわゆるジャンプアクションゲームなのだよ

このゲームは、各ステージのキャラクターによって攻撃方法が違う。たとえば、バックス・バニーは、フリスビーを投げて攻撃するけど、スピーディー・ゴンザレスは弾をばらまいて攻撃するといった感じ。でも、なかにはひたすら逃げるだけのキャラクターもいるぞ。

ショット



⬅シューティングステージでは、弾を撃って攻撃する。

フリスビー



➡ふつうのステージでは、フリスビーなどで攻撃する。

ジャンプは敵の攻撃をよけるためだけのものではないのだ。ジャンプでもって敵を上から踏みつけて、ダメージを与えることもできるぞ。敵からの攻撃をよけつつ、踏みつけて攻撃なんてことも可能だしぃ。アーン、もうジャンプなしのゲームなんて考えられない。

よけ



⬅全キャラ中、いちばんジャンプ力があるのが彼よ。

ふんづけ

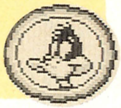


➡武器がない場合は、ふんづけて攻撃するしかない。

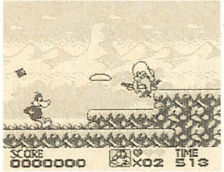
ステージによってゆかいな仲間は違うのよ

全部で7つあるステージは、それぞれ担当するキャラクターが違う。その7人(匹？)のキャラクターたちが、いわゆる"バックス・バニーとゆかいな仲間たち"なのだ。トリだのブタだのウサギだのが、2本足で跳び回るぞ。たとえ、そんなわけねえだろといっても、もとがアニメなんだから許してあげてね。じゃあがんばって。

ステージ1　ダフィー・ダック



最初に登場するのはお調子者ダフィー・ダック。フリスビーを武器に、山や湖を冒険するのだ。

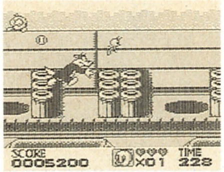


➡こいつは投げると戻ってくるフリスビーを使うぞ。でも、それってブーメランでは……。

ステージ2　トゥイーティー



いつものようにシルベスターに追いかけられる、小鳥のトゥイーティー。逃げるだけのステージ。

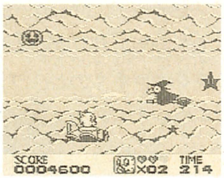


➡シルベスターは道路に口を開けている穴に、うまく誘導して落としちゃうといいのよ。

ステージ3　ポーキー・ピッグ



つぎは飛行機に乗ったポーキー・ピッグによる、シューティングステージ。迫りくる敵を撃ち落とせ。

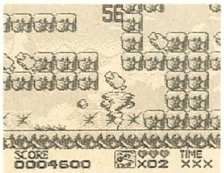


➡雲海をバックに雄飛するポーキー。ボスはほうきに乗った魔女、と思いきやじつは……。

ステージ4　タスマニアン・デビル

ここはボーナスステージなのです。制限時間内に、どれだけたくさんの肉を食べられるかな？



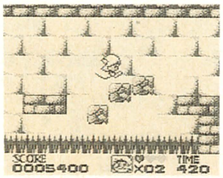


⬅体をスピンさせて竜巻になる、おなじみのアクション。さあ、ぶっ壊せ！ 食べれ！

ステージ5　スピーディー・ゴンザレス

古代遺跡を舞台に大冒険をくり広げるスピーディー・ゴンザレス。かなり手ごたえのあるステージだ。



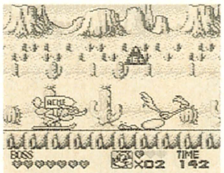


⬅大掛かりなトラップや、いやらしい敵が行く手を阻む。気を引き締めてアチョーでゴー。

ステージ6　ロード・ランナー

毎度おなじみの追いかけっこ。ロード・ランナーを操り、しつこいワイリーコヨーテから逃げるのだ。



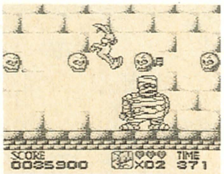


⬅ワイリーコヨーテが投げつけてくる物をよけながら、ヤツの頭を踏んづけるのじゃて。

ステージ7　バックス・バニー

トリを務めるは主役のバックス・バニー。いままで以上にハードなステージ。困ったね。まあいいや。





⬅長い迷宮のあとにはボスオンパレード。はたして最後に待ち受けるものは何か？

NEC

大作ソフトにアクセスせよ。

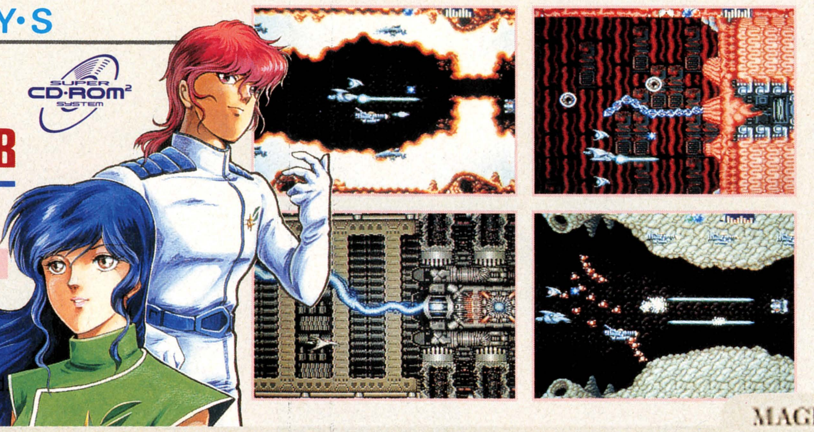
METAMORJUPITER

西暦2046年。人類は初めて、宇宙での戦いを経験する──。
激しく、深く、美しい、ハイグレードなSTG。

音楽 松浦雅也 from PSY・S

METAMORJUPITER メタモジュピター

SUPER CD・ROM² SYSTEM



PCエンジン スーパーCDロムロムソフト

NECホームエレクトロニクス
'93年1月22日発売予定
希望小売価格6,800円(税別)

WARES

STG

ARPG

RDG

MAGICOAL

壮大なストーリーと多彩なアニメパターン。
64種類以上の魔法を駆使するアクションRPG巨編!!



HE system

Magicoal マジクール

SUPER CD・ROM² SYSTEM

PCエンジンスーパーロムロムソフト

NECホームエレクトロニクス/'93年3月発売予定/価格未定

CD-ROMゲームマシン

PC Engine DUO

PCエンジン デュオ

デュオの進化、第2章。

遊ぶ!/操る!/体感する!/CD-ROMのクオリティに豊富な周辺機器をプラスして、ますます進化したPCエンジン デュオ。新作ソフトも次々登場し、今までのゲームを超えた、遊びのマルチメディア時代が始まります。

CD-ROMはNEC



好評発売中!

NECホームエレクトロニクス

※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売りのRFユニット<PI-AN3>が必要です。


T&ESOFT
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
彼女はデビルズコースから帰らない。
Devil's Course
NEW 3D GOLF SIMULATION
Devil's Course™
誕生 デビルズコース。
今度の3Dゴルフはハンパじゃない
©1989、1993 T&E SOFT
POLYSYS
Integrated 3D SP Ver.2.0a
このマークはT&E SOFTの商標です。
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■スーパーファミコンソフト8M＋バッテリーバックアップ
予定価格9,800円（税別）
来春
発売予定
株式会社 ティーアンドイーソフト
ユーザーサポート専用テレフォン 052-773-7757
T&Eソフト情報052-776-8500（テレフォンサービス）

NAXAT INFORMATION MAGAZINE

ナグッ子くらぶ

殴れ!蹴れ!ぶんなげろ!! 熱血くにおが大暴れだ!!

ダウンタウン熱血行進曲 ～それゆけ大運動会～

PCエンジンスーパーCDロム
好評発売中／7200円

大好評発売中のくにおくん最新作。みんなコンピュータ相手に、友達相手に盛り上がっているかな?　なんたって最大４人まで同時プレイできるから、思わず熱中まちがいなし!　さまざまな特長を持つ４つのステージを、力と技で戦い抜こう!!

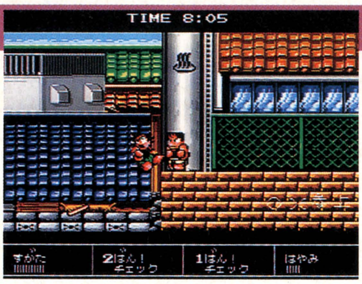


夢見町クロスカントリー

夢見町で大暴れするぞ!

夢見町を縦横無尽に走り回るクロスカントリー。真面目に走るより、邪魔なライバルたちを殴ってリタイアさせたほうが簡単に勝てるぞ!　武器も使おう。



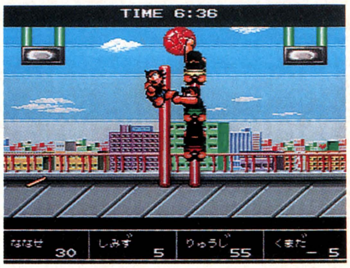


▲いっぺんに大勢を相手にせず、確実に一人一人倒していくようにしよう。

棒の上の玉割り大会

殴って玉を割れ!

敵選手の誰かとチームを組んで、棒の上の玉割り競技だ。棒は方向キーの上連打で登れるぞ!　邪魔な敵はパンチで落としてやれ!



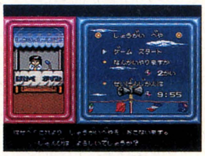
障害部屋競争

邪魔な罠を上手によけよう



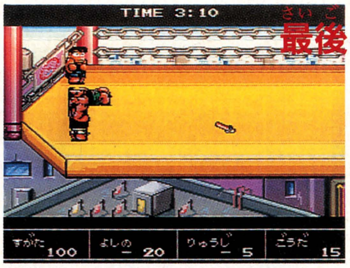
危険な罠がいたるところに設置された部屋(?)の中での戦いだ。罠の位置や特長をしっかりと覚えないと勝つのは難しいぞ!　スタミナドリンクが出たら、絶対に取り逃がすな!





▲制限時間は長く設定しておいたほうがラク。

勝ち抜き格闘大会



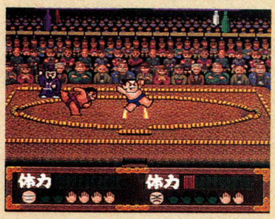
最後はケンカで勝負!!

やっぱり最後はケンカで勝負!　選手ごとに異なる必殺技を駆使してサバイバルゲームに勝ち抜こう!　敵をかかえて外に投げ落とすとラクだよ。

NEW GAME SCHEDULE　期待のソフトがいっぱい!!

つっぱり大相撲 平成版

PCエンジンHUカード
93年２月発売予定／6800円



◀キミは第二の若貴を作ることができるかな?

大興奮の相撲ゲーム。ファンの声援に答えていよいよ登場するぞ。

スターモビール

PCエンジンCDロム
発売中／6800円

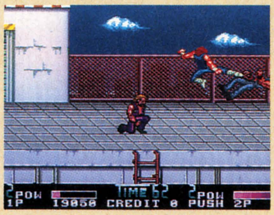


◀頭とテクニックが頼りの本格知性派ゲーム。

バランス感覚が必要なパズルゲーム。星の色に要注意!!

双截龍Ⅱ ダブルドラゴンⅡ

PCエンジンスーパーCDロム
93年２月下旬発売予定／価格未定



◀これぞ元祖格闘モノ。技を駆使して悪と戦え!!

ゲーセンで人気の高かった、大迫力大興奮格闘ゲームだ!!

フォーセットアムール

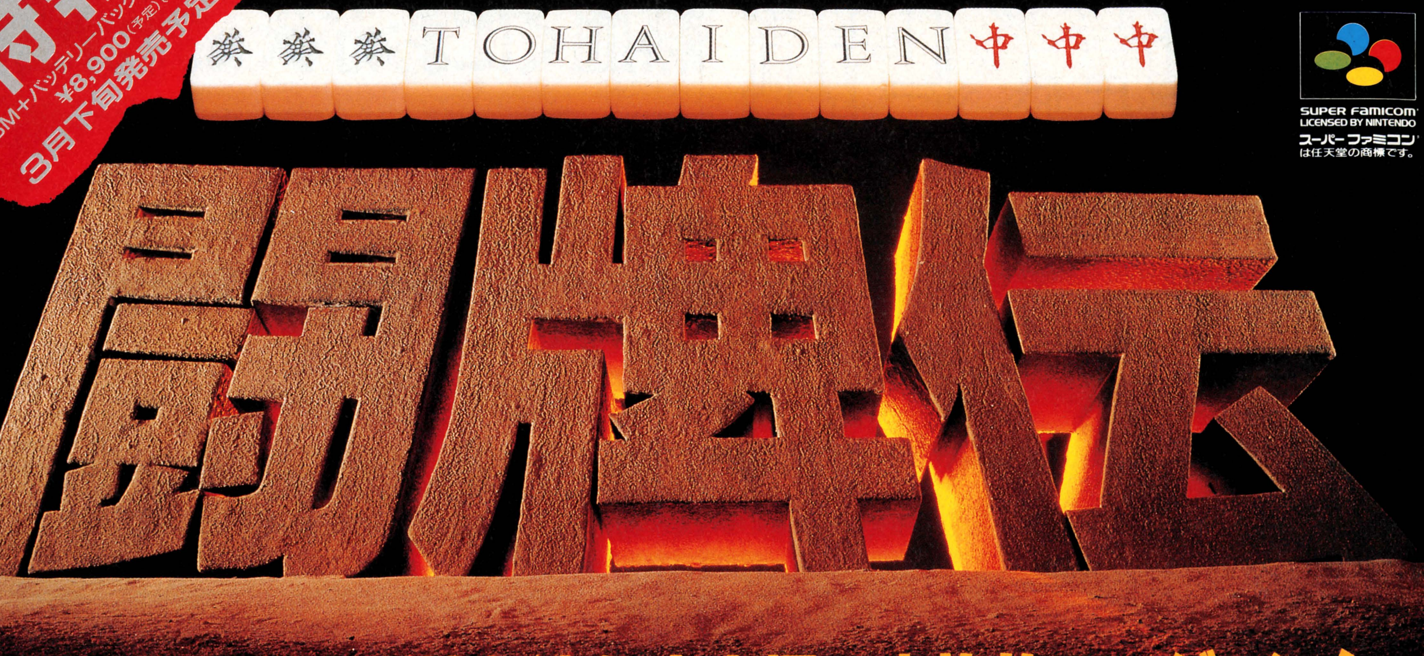
PCエンジンスーパーCDロム
93年３月発売予定／価格未定



◀本格アクション。ビジュアルも美しいぞ。

美少女コルクの新感覚アクション。ワイヤーを使って戦おう。

■株式会社 ナグザット　〒112東京都文京区音羽1-1-1音羽島根ビル　テレフォンサービス 03-5395-2088　ゲームについての問い合わせはこちら!　フリーダイヤル0120-079310 (午前10時～12時 午後1時～5時)
naxat soft



闘牌師11名の個性が綾なす究極の本格的マージャン!

かつてのマージャンソフトでは見ることのできなかったリアリティ、ストーリー性。ビデオシステムが送る4つの挑戦状。君は受けてたつか!!

闘牌王

10人の闘牌師を葬むり闘牌王となれ!

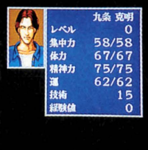
初めに自分の選んだキャラクター以外の5人に勝つと四天王と呼ばれるキャラが登場。さらに彼らを倒すと闘牌王との対決となり、コイツを倒せば自分自身のキャラが新しい闘牌王になり、次にゲームをする時は、その前回自分が成長させた闘牌王と対決になるのだ!



▼ムム!さすが四天王

キャラクター別の能力値を知れ!
(対戦相手に勝つとUPする。)

闘牌奥義を得ろ!キャラクターを成長させていくと得ることができる奥義で、積み込みや体力回復など対局にゼッタイ有利!



▲キャラクターの能力値

フリー対戦

牌の声を聞け!君の相手が視えてくる!

11人のキャラの中から、プレイヤーが使うキャラと対戦相手を選んで対戦。闘牌奥義やアイテムの使用は可能だ。(闘牌王)と同様に能力値が設定されており、プレイヤーのキャラクターは経験値を得ることによってレベルアップするのだ!



▲女だってあまくないぞ

麻雀大会

競いあい、金のカップを手にせよ!

11人のキャラとプレイヤーを含めた12人で優勝を目指すトーナメント方式の麻雀大会だ!優勝すれば金、2位は銀、3位は銅のカップが表示されて、それを並べて置いておくことができるのだ。金のカップを5個集めるとお楽しみがあるぞ。

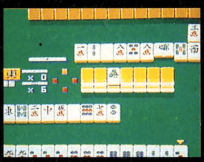


▲泣くな!再チャレンジだ!

実戦麻雀

己れの実力でかっぱぎだ!

プレイヤーは自分自身で11人のキャラと対戦。リアルでシビアな実戦タイプのモードのため、自身も対戦相手も闘牌奥義とアイテムの使用は不可能。成績も記録されるので自分自身の実力を知る実戦道場だ!



リアルな点数計算 and 2人打ちでスピィーディーな展開。

ファミコン麻雀でナットクできないのが、ツモられた時と放銃の時と同じ点数計算になっているコトなんだよね。なんとこの闘牌伝では対戦相手が8000点のツモあがりの場合、プレイヤーが支払う点数が親の時は4000点、子の時は2000点と、実に正直っていうのか、ホント実戦らしくていいよね。

規定半荘が終了するとこんなお楽しみがあるのだ!

ギャンブル

ティービィとサイコロで勝負!大きく勝ってアイテムをいただきだ!!でもビンボーだと相手にしてくれないのだ。トホホホ。


▲シビアなティービィー君。

アイテムショップ

対局やギャンブルで得たお金でアイテムの売買ができるゾ!どんどん相手を倒していくほど値段が高くて効果の大きい物が手にはいるのだ。



▲おねーさんは売物でない。

コレは便利!アイテムの1例

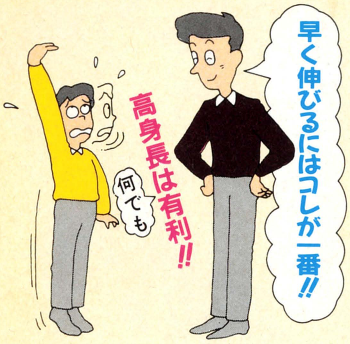
敵牌透視 相手の牌が透明になってしまう!敵牌透視返しなんてアイテムもあったりして、なんだか怪しいシロモノが他にもいっぱいあるぞ!!


ロックンロール・コメディ・アクション近日大公開
THE BLUES BROTHERS
ブルースブラザース
3月発売予定
スーパーファミコン用ソフト
ジョイントプレイが決め手だぜ!!
2人同時プレイOK!
オレたちのノリについてこれるかい!
ハチャメチャなコンビが、痛快ビートでとびはねる！変てこな敵やトラップをぶっとばして、シカゴをめざせ。1人でも2人でもごきげんに楽しい、アメリカ生まれのアクション・ゲームの登場だ。
"The Blues Brothers copyright and trademarks are owned by Broadway Video and/or NBC Inc. All rights reserved. Software © 1992 TITUS SOFTWARE Corp. Used with permission. All rights reserved." /©1993 KEMCO
THE ORIGINAL BLUES BROTHERS GAME
KEMCO
ファースト サムライ
FIRST-SAMURAI
怒りの剣、うけてみよッ!
24世紀のジパングに、バトルが燃える。
究極のファイティング・マシン、ここに出現!
「破霊の剣」が、悪霊を斬る!!
時空を超えてサムライ伝説復活。
今春発売予定
スーパーファミコン用ソフト
戦国の憎悪が渦巻く世に、古代悪霊「魔狂神」が復活した。人間社会に充満する憎悪をエネルギー源とする悪霊王「魔狂神」は、悪霊復活の呪文をとなえ、戦国時代から未来まで多くの悪霊を復活させた。世は暗黒の時代をむかえた。人々は1つの伝説を語り始めた。「古代に魔狂神を封じたサムライがいるという……」
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
電話を聞いてクイズに挑戦ッ!
今、ケムコのテレホンサービスはオリジナルグッズが当たるクイズを実施中!
さあ、かかってきなさい、全国のゲームファンよ。
お問い合わせは……
☎(0823)21-3300 〒737 広島県呉市中通2丁目1番26号 コトブキシステム株式会社
ケムコテレホンサービス
北海道011-221-2698/関東03-5269-9381/中部052-581-2340/近畿06-229-3258/
中国0823-24-9999/四国0899-45-0346/九州092-471-0700

アメリカ式ヨーガ 伸長法講座

あなたの身長が確実に10cm以上伸びる！

1日20分!!
ビデオを見ながらトレーニング!!



驚異のヨーガ効果とアメリカ科学の勝利！

まず、確実にお約束したいのは、その効果！　下の体験談はほんのごく一部で、当アカデミーには、毎日山のように〝10cm伸びた〟〝30才からでも伸びた〟という感謝の声が続々寄せられている。インドヨーガとアメリカの人体科学を合体させた「アメリカ式ヨーガ伸長法」は、キミの人生を変えてしまうのだ！

もし、チビのままだとすると？

キミの人生は、とてもみじめなものになるはずだ。男女交際で、結婚問題で、就職活動で、チビは大きなハンディキャップ、キミの性格や能力がどんなに素晴らしくとも、マイナスの評価を下されてしまう。バカバカしい現実だ。

一日10分一か月のトレーニング！

キミが払う努力は、たったのこれだけでOK！　世界初のビデオ付教材で、ラクラク楽しみながら、日に日に、身長はアップする。危険な器具や薬は一切、使わない。

身長は決して遺伝ではない！

日米37万人が実証している。身長は遺伝で決まるものではないのだ。その決め手は〝DNA〟。くわしいシステムは、無料の案内書で。キミの未来が大きく変わる！

全国の会員から寄せられた喜びの声・声・声



男のコからモテモテ
あと3cmでいいからと思い始めました。結果は6.2cmアップ。今までふりむいてくれなかった男子が話しかけてくるように。
（竹中貴恵・18歳）



前より性格も積極的に
20歳をすぎていましたが、友達からバカにされるのがイヤで思い切って始めました。半年で6.5cm。性格も、前より積極的に。
（若松幸裕・21歳）



今では友達を見おろせます
朝礼ではいつも前の方。いつか伸びるとノンビリしてたら中2で伸びが止まりました。当講座で12cm。友達を見おろせます。
（上野卓・16歳）



身長を測るのが楽しみ
小学校4年の時は一番チビ。6年の時入会しましたが、初めて1か月めで5.3cm伸びていました。身長を測るのが楽しみ。
（酒向茂・12歳）

各専門分野の権威が指導します

このシステムの開発者


ヘンリー・ブライトマン

ヘンリー・ブライトマン●ワシントン州立大学医学部卒。医学博士。ヨーガの効果を科学的に引き出し、37万人の身長を伸ばした全米伸長センターの所長として、全米で活躍。全米医学協会からも注目され、ソード賞を受賞。



目標185cm

背を伸ばす秘訣はDNAシステムがベスト!!

毎日グングン伸びる!!

足から伸ばす伸長法!!

※器具や薬は一切使わないので安心!!

日米37万人の成功例
驚異の伸長効果!!

チャンス！
とじこみハガキを今スグポストへ！
案内資料を無料急送

無料案内書は秘密厳守でキミだけに分かるように送ります。

日本ヘルスアカデミー
〒166 東京都杉並局私書箱第36号
〒166 東京都杉並区成田東4-36-15
●お急ぎの方はお電話で!!
☎03-3318-6111
受付時間/年中無休
朝9時30分～夜9時



●前号まで●順風満帆で進んでいたアマゾン・プロダクツのオリジナルゲーム。茶畑もゲームのアイデアを考える毎日が続き、活き活きとしながら仕事をしていた。そんなある日、茶畑は優子から見せられた『聖竜伝説モンビット』が、自分の『ドラゴン・ドライブ』によく似ていたことを知り、愕然としてしまった……。どうする茶畑!?


優子さん！
これ！
ふ〜ん…
ウダウダ
いちおうヤル気
だけはあるみたい
だな！
うるうる
高山（スカイドラゴン）
海
噴火口
（ファイア
ドラゴン）
岩礁
（イクシオ
ドラゴン）
……つまり
決まった場所で
卵を育てるんじゃなくて
その卵に適した場所に
卵を持っていって
そこで卵を守りつつ
ヒナがかえるのを
待つんスよ！
TOWN



●茶畑雄作●アマゾン・プロダクツのアルバイト。ゲームづくりに賭ける情熱は人一倍ある若者だ！

●鮫島礼二●財満コンツェルン会長の懐刀。キレ者なのだが、ゲームについてはまったくの素人だ。



●大河内桃子●アマゾン・プロダクツの社員。ちっとぬけてる女の子。茶畑にほのかな思いを寄せている……。

●水見龍一●画家の父親と科学者の母親を持つ、ゲーム業界の異端児。最近、桃子との間柄が急接近している⁉

●ゲーセンの源●新宿のゲームセンターに出没する謎の人物。茶畑や水見の良きアドバイザーになっている。



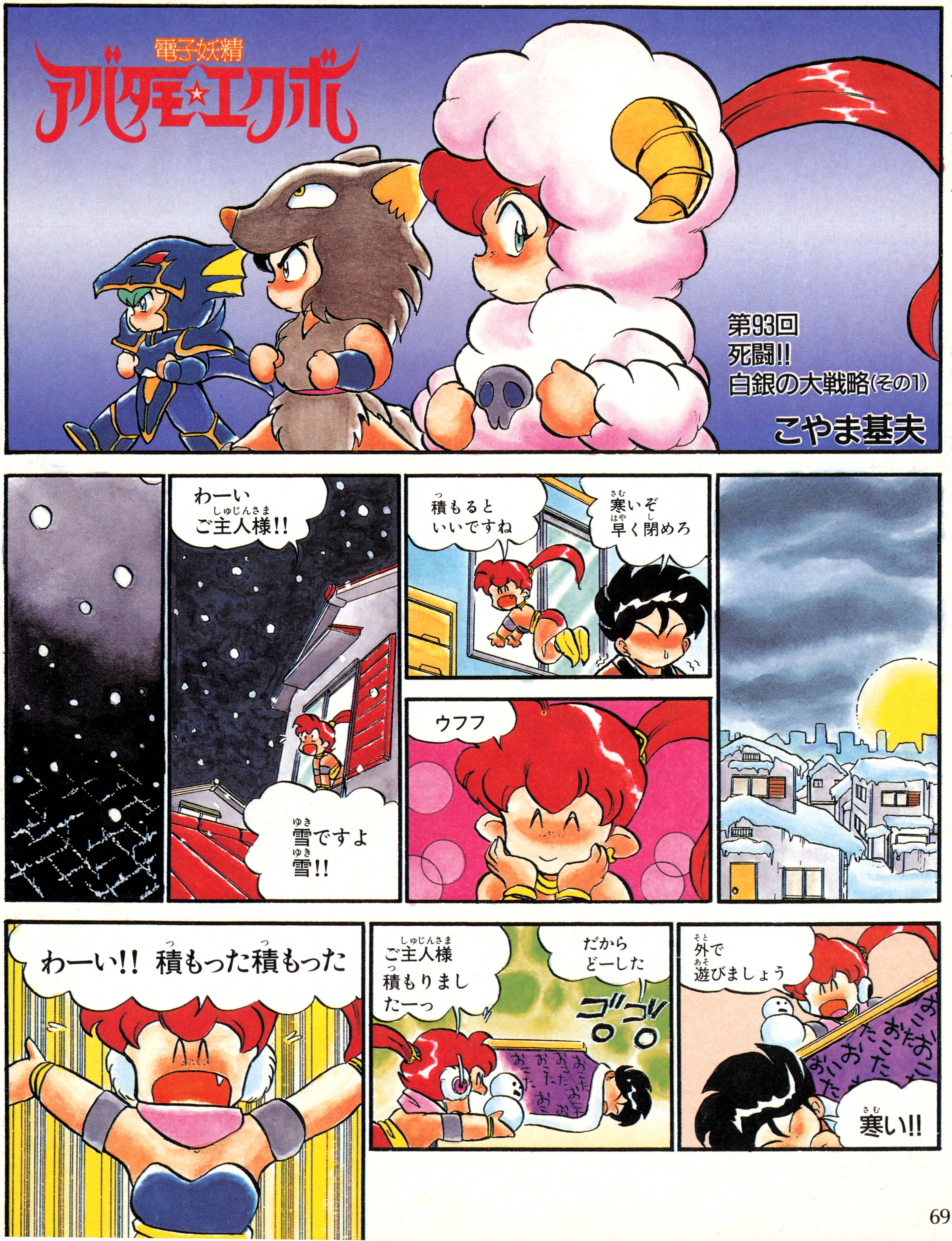
●天野存美●アマゾン・プロダクツの社長。アルバイトの茶畑の憧れのマドンナなのだ。ハッキリ言って美人です。


申し訳ございません！綿貫専務！なにぶん急なことで……
申しあげにくいのですがじつはこの稟議書——
財満総一郎会長の肝入りだそうでございまして——
なにィ!?
この不況時に新部門の設立だなどと…おまけにそれがゲームだと！ ハッ！
もっ…申し訳ございません……
あの老いぼれめ！まだわが社の実権を握っとるつもりか！
つぶせ！
は？


この紙くずを
しばらくおまえの懐に
しまっておけ
と言うとるんだ！
は…
ははは一っ！
……………
どうだ茶畑！
感想は!?
優子さ〜ん…！

■どうにもこうにも……ねぇ!? 宮岡・岡崎両先生へおたよりを。あて先は編集部あそびじゃないの係まで





■"子供は風の子"ってことばは都会では死語かも!?


もう
よーし
えい!!
犬になれ
へ?
ああっ
犬になったら
喜び庭駆けて
しまう
わーい
元気で
よいよい
えーい
きゃー
やったな
こいつー
キリ キリ
キリ
ホーッホッホッホッホッ
雪が降ったぐらいで
はしゃぐんじゃないわよ
うすらみっともない
よく
言うよな
おまえも
雪合戦で
勝負よっ!!
先に
言うなっ!!



■あやめが今回も大マジで勝ちにきたぞ!! こやま基夫先生へのお便りは⬇編集部アバタも☆エクボ係まで

次号にコンティニュー

■昨年もいろんなことがありました……。




その他 右翼の攻撃をかわしたりして
右翼の攻撃！「ほめ殺し」
ゆくゆくは 国のドンになっていく と
♪ワタシの♪ドンっと呼ばせてくだ〜さい〜〜
どーだ
んーー
まっいいんじゃないすか
たしかに悪くはないけどさー
なんかさー
風刺っつうの？おっさんくさくない？
ぶひゃひゃひゃひゃ
米の輸入反対とか言って牛に↓
モーごめんだ
警察犬が活躍すると必ず「お手柄だワン」って新聞に出ますもんね
とか書くのと似てるっつーか
オヤジくさ〜〜
うるさいなー！
ボクは 貫りえで考えたですよ
すもうとりとナニするのたいへんでしょ
おーさすがいいとこに目をつけてるっ
どんな体位でやったらいいか考えるアダルトゲーム
うひょー
決まり手はー
48手！
でも正常なやつ（位）だとつぶれて死んじゃうですよ
はっはっはっ
よけいなお世話だろっ
ぐちゃっ
豪州の花嫁ってのはどーだ
新婚旅行中にオーストラリアで花嫁が失踪しちゃう
新しすぎるわ、
ほんでダンナが風船に乗って探しに行く
でもこの風船コントロールできないの
バグってますね
ついた所はソウルの合同結婚式だったりして
家内安全にツボをどうぞ
1個200万円です
ゲームになってないだろ
ガシャ



じゃ もっと ゲームっぽく ね
火山のふもとに 村があって 主人公が 住んでました
ある日突然 邪悪な力によって 2匹の竜が目ざめて しまったのです
ゴゴゴゴ
ドセキ竜と カサイ竜…
グシャ
頭こわれちゃうじゃないですかー
もう ぶっこわれとるわ おのれは!
じゃ 自衛隊海外派遣 でひとつ
ドキドキ
『PKO 軍人将棋 なーんかそれ』
パチン
歩兵
蚊の大軍
マラリアの予防接種で 歩兵の勝ち
ハリケーン
一個中隊
自衛隊は 台風には強い
やりっ
あー
一番強いコマが
従軍慰あ…
↑ハリケーン投げ
もっと普通のやつ考え なさいっての
例えば…
アメリカ大統領選 ボードゲーム
全国をまわりながら 支持者をふやしていくわけ
戦略は「えんぜつをする」「手紙・電話」「TVに出る」 これをやりながら サイコロで進めていく



■さぁ、アンタ。実際にゲーム化してみないか？

メーカーのかたもオタヨリをプリーズ

コンピュータゲーム・デザイナー

'93受講生募集

21世紀のゲームを教育する。

エニックスゲームスクールは、ゲーム業界の次世代を担う新しい才能を養成します。
スクールでは、実際にゲーム制作を行いながら、①プログラム、②グラフィック(美術)、③ミュージック、④プロデュース(ゲーム企画)の4つの柱を軸としたカリキュラムで、総合的な人材教育を目指します。さらに、実際の制作現場には欠かせない市場原理や販売戦略といった領域にまで幅広く言及し、その教育内容は、ゲーム業界のいかなる分野においても活躍できる実践的なものとなっています。
ゲーム業界で自己の可能性を活かしたいと考える、情熱ある生徒を募集します。



アイディアがぶつかり合う
企画の授業

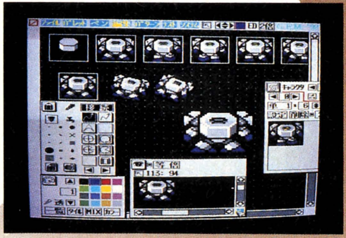


最先端の**プログラム授業**

Enchantment Engineering

ドリーム・エンジニアリング

Entertainment

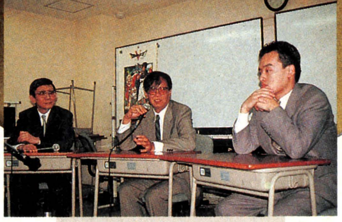


個性あふれる**美術の授業**



真摯な**音楽の授業**

教養に磨きをかける
特別講義



エニックスゲームスクールの誇る特別講師陣

飯田 史雄・川又 千秋・すぎやま こういち・高橋 宏之・富山 徳之・中村 光一・橋本 昌哉・日高 徹・堀井 雄二・真島 慎太郎・もと のりゆき・森田 和郎 他 (五十音順)

●**募集定員**／135名●**資格**／年齢:18歳以上　学歴:高卒以上
●**入学日**／平成5年4月5日(月)●**養成期間**／1年間

	願書受付期間	試験予定日
4次募集	平成5年1月11日～平成5年2月12日	平成5年3月2日(火)

応募方法

願書申し込みは、ハガキにて受け付けます(電話受付はございません)。住所・氏名・年令・電話番号・学校名又は会社名を明記の上、下記住所のエニックスゲームスクールF-215係まで。

e EGS
エニックスゲームスクール
運営 **株式会社 エニックスアカデミー**
〒170 東京都豊島区北大塚3-32-4 OBCビル3F

BPS

ビーピーエスの スーパーファミコン版

ヨッシーの

祝

スーパーファミコンでる。



お正月特番
CM放映

1993年新春、発売予定。

予価7,200円（税別）

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



10th. ANNIVERSARY
クッキー™
緊急速報
Cookies
大好評発売中!!
SUPER TETRIS2 +BOMBLISS
スーパーテトリス2+ボンブリス
8,500円(税別)
株式会社ビーピーエス BULLET-PROOF SOFTWARE INC
〒222 横浜市港北区新横浜3-24-5 新横浜ユニオンビルANNEX TEL.045-472-5815


ASCII
月刊アスキーコミック
カラー巻頭読み切り
METALMAX2
スーパーファミコンゲーム
廃墟の標的
MARIA'S GAME
山本貴嗣
特別読み切り
FARGREEN
ー世界で最後の竜の夢ー(後編)
厦門 潤
1月19日発売!
(毎月19日発売)
特別定価380円
2月号
3大新連載開始
Snatcher
スナッチャー
小林 治
プリンセス・ミネルバ
原作:舞坂 洸 作画:竹邑真字
聖球史伝
ベースボーラー
原案:遠藤剛彦 作画:山中あきら
ニューボンボン
吉田戦車
傷だらけの戦士たち
喜国雅彦
世界は
物語(ドラマ)のためにある
好評連載中!
モンスターメーカー
サガ
九月姫
真・女神転生
作・鈴木一也 画・御祇島千明
ウィザードリィV
メイルストロームの彼方
作・竹内誠 画・しのざき嶺
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977
株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。



アフターVはどーなる!

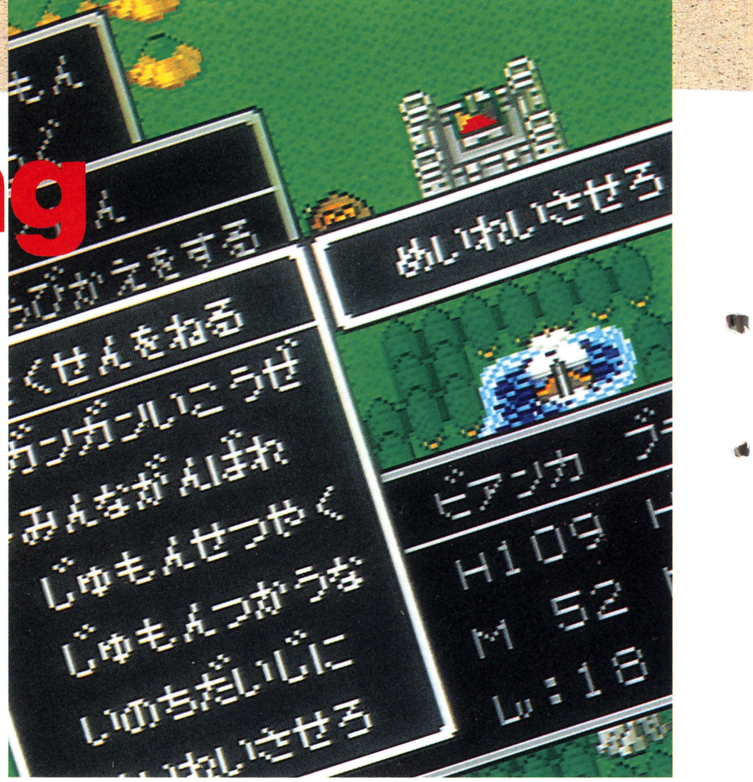
これからのRPGを考える



『ドラゴンクエストV』や『ファイナルファンタジーV』など、大作シリーズも軒並5作目を発売し終えた。ひと息つけたこの機会こそ、さまざまな方面から今後のRPGの行方を考えよう。

イラスト／かたチュムリ

Role Playing Gameとは？



最近、生活に欠かせぬ存在のようにもてはやされるロールプレーングゲーム。だが、ロールプレーングゲームって、実際はどんなゲームのことを指すのか？　改めて検証してみよう。

ロールプレーングゲームを定義づけてしまう

ロールプレイングゲーム(以下、RPG)は、直訳するとロール＝役割、プレーング＝演じる、ゲームとなる。メーカーも、ユーザーも、問屋もみんな、モンスターを倒して経験値とレベルを上げて、イベントを経て、悪の権化を倒して、世界平和を取り戻し、姫を救い出す。それがRPGだと思ってる。

でもでもでも、経験値の設定があるからとか、プレーヤーのキャラクターが成長するからというだけで､PRG だと主張するソフトもあるよね。ここで、ひとつの疑問にぶちあたる。RPG って、いったいどんなゲームなんだあ！、ということ。そこで、ファミコン通信編集部がゴーインにRPGの定義づけをしてしまおうかと、思っているワケなのだな、これがッ。

まず、RPG に必要なのは、プレーヤーが感情移入できるということ。そのためには、超大作とまではいかなくとも、バックグラウンドに明確なストーリーや設定が必要。シューティングゲームにありがちな、あってもなくても構わないような設定では困るわけだ。

第２に、時間の経過が明らかなもの。プレーヤーが子供から大人になっていったり、どんどん強くなっているのがわかること。コントローラーを操作しながらでも、苦楽をともにできるキャラクター設定なら感情移入できるだろう。

そして、キャラクターに血が通っているように錯覚できるものなら抜群。攻撃されたときに思わず「痛いッ！」と、声が出ちゃうとか。

この３つを押さえているゲームこそ、ロールをプレーングしているゲームと言えると思うのだが。

History of RPG　RPGの歴史

テレビゲームじゃないゲームがRPGの起源だったなんて、あなた、信じられますか？

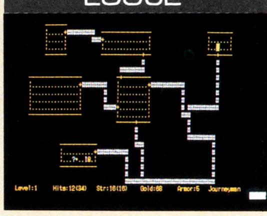
起源
テーブルトーク

ボードゲーム
ダンジョンズ&ドラゴンズ



⬅『ウルティマ』が生まれる7年まえに作り出されたRPG。経験値やレベルアップもあるッ。

LOGUE



⬅コンピューターRPGの原点。この質素な画面にもお金、魔法が存在しているのにはオドロキ。

指輪物語



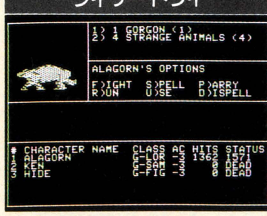
⬆現在のRPGのストーリー、設定、キャラクター種族に多大なる影響を及ぼしている。

ウルティマ



⬅『ウィザードリィ』と同じく12年前の1981年に開発された。人と会話して情報を入手するシステムを生み出したソフト。

ウィザードリィ



⬆いわゆる3DRPGの最高峰。アメリカのサーテック社によって、12年まえの1981年に産ぶ声をあげる。

海を渡って日本へ

ドラゴンクエストなど



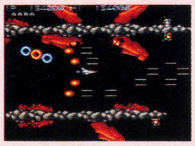
⬆ジャパニーズスタンダードと呼べそうなRPGたちはこのような流れの末、この世に生を受けたのである。

分析 あなたはRPGではないのですか？

ちまたにはいろんなゲームがあふれているけど、どんな要素があればRPGと呼べるのか。

グラディウスIII

パワーカプセルを取って、ビックバイパーを成長させるところがRPGっぽいけど、ストーリーはあってもなくても、熱中度に関係ないのが、RPGでない。現に、目的やキャラクターの名前なんて知らないよ。っていうヤツのほうがうまかったりするのである。皮肉だ。



ストーリーを知っていても役に立たず

ストリートファイターII

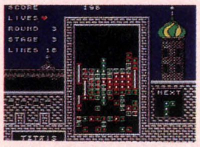
思いどおりに操れる感覚にはビンビンと感情移入できる。が、どう見ても人間じゃないようなブランカとかダルシムが生き別れのお母さんを捜すため、みなしごの世話のために……。といわれてもねえ。３本勝負で決着をつけるのは、やっぱり格闘技だからでしょう。



３本勝負は格闘技を証明している

テトリス

憶測だけど、このゲームに限って綿密なストーリーがあるとは思えないのだが、どうだろう。それに、プレーヤーがどこにいるのか、わからないのはRPGじゃない。いくらなんでも、これじゃ演じられる役割なんてないだろう。ロシアの国にならあるんですか、パジやん。



だれが何のためにブロックを消すのか

ポートピア殺人事件

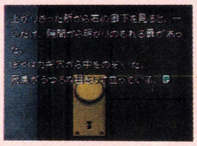
プレーヤーが刑事となって、殺人事件を解決していくゲームだ。そういうと、RPGっぽいけど、目的は犯人逮捕のみ。刑事が事件を解決するなんて、あくまで仕事に過ぎない。成長しないし、給料をもらって生活するためにやっていること。RPGとは呼べないのだ。



犯人をさがして右往左往、これも仕事

弟切草

ストーリーはあるけど、与えられた選択肢を選んで進めていくゲームなので、プレーヤー自身の行動の自由度が低い。選択肢を選ぶと、その選択におうじて、イベントが進行する、極めて受動的なゲームなのだ。自分から積極的な行動を取れなけりゃRPGでないのだ。



与えられたストーリーを選ぶ本ですね

大戦略シリーズ

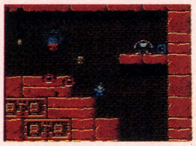
軍事戦略ゲーム。戦車や飛行機に乗っているパイロットが成長したり、腕を上げたりするけど、お金さえあれば兵器や戦車をバカスカ生産できてしまえちゃう。やられたって、また作りゃいいじゃん、金ならあるし。みたいな、乱暴な考えかたができちゃ、いかんよね。



将棋や囲碁のような綿密な作戦が必要

ロックマン4

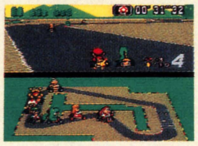
グググっとパワーアップするからRPGっぽいけど、アイテムを取った一瞬だけ。ボスを倒す順番を変える自由度もあるけど、途中で1UPキャラクターが出るので、除外。やっぱり、1UPキャラクターはRPGにはまったく必要がないもののハズなのだ。連射パッドもね。



RPGには1UPなんて必要ないハズ

スーパーマリオカート

タイムが短くなるほうがうれしくなるゲームである。毎回、おんなじコースをグリングリンと周回するのだから、ストーリーなんてあるわけない。ましてや、人のためにするイベントなんて、あるわけもない。自分がいかに速く走れるか、にかかっている、こりゃちがう。



コンマ１秒の世界にストーリーはない

ゼルダの伝説

これはRPGと呼んでもいいのではないだろうか。アクション性が強いけど、ダンジョンをクリアーしたり、お店で買い物したりするたびにキャラクターが強くなっていることを自覚できるし、ストーリーに基づいたイベントも豊富。リンクの動作をマネてしまうのもRPG。



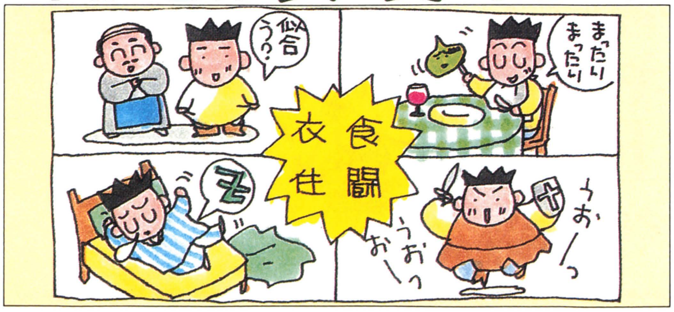
アイテムを掲げるトコまでRPGする

と、いうことはRPGとは‥‥‥

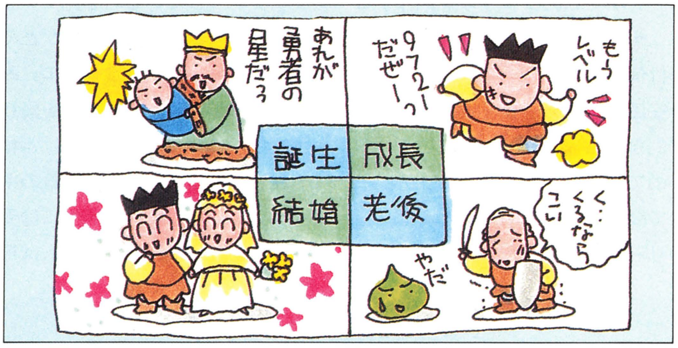
さて、普段は間違ってもRPGと呼ばれないような種類のゲームも検証して、どんなゲームをRPGと呼ぶのかを考えた。ぼちぼち、結論を出してみようと思う。

RPGと呼ばれるゲームは、必ずといっていいほど、主人公が人間くさい。飯も喰えば、床につく。服を買い求めることもあるし、会話をすることもある。RPGは生活臭の感じられるゲームを指しているといってもいいのではないか。

RPGは衣・食・住だ。



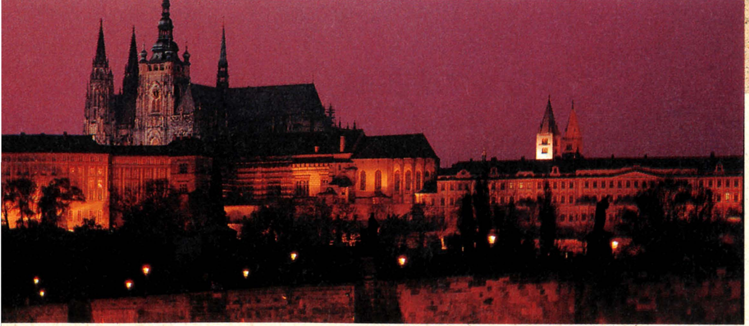
イラスト：二木志乃



RPGの基本を衣食住だと考えたとき、壮大なシナリオを用意されたものを例に取って考えてみよう。

主人公が、この世に生を受けることからはじまって、大モンスターを退治、王位につくという半生を演じることになる。その旅の途中で、親愛なるものとの別れもあれば、結ばれることもある。この主人公は人生のほとんどのイベントをモンスター退治の途中に経験しちゃうのである。これは、まさに人生という役割を演じている、とはいえないか。

RPGは人生だ!!

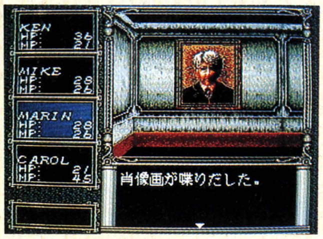


クリエーターが語るRPGの近未来絵巻!!

専門家の目がとらえた！　これがRPGの未来形なのだ!?

シナリオライター

■プロフィール■
SF小説や翻訳、ゲームのシナリオなど、多分野で活躍。また、ボードゲームの収集家としても有名だ。



➡『ラプラスの魔』(ヒューマン、PCエンジンスーパーCD・ROM²、7500円、3月発売、スーパーファミコン版はやのまんから3月に発売される)

――安田さんはファミ通の兄弟誌、ログアウトで『ラプラスの魔』の新作を連載していますよね。同じ創作でも、小説とゲームのシナリオでは制作上、違うものなのでしょうか？

安田　小説の場合は、キャラクター設定や世界観をしっかりと構築していないと、書き始めることができない。逆にゲームのシナリオの場合は、各イベントを流動的に考えていけば、書くことができます。つまりゲームシナリオの場合、行きはよいよいでも、ラストで各イベントの帳尻を合わせなくてはいけないわけですね。ホント、最後の最後で苦労しますよ。

――ゲームのシナリオを創作するうえで、いちばん苦労されることは何ですか？

安田　メーカーサイドからは比較的自由に作らせていただいているのですが、プログラミングの段階で問題が生じます。たとえばメモリーが足らないため、キャラクターのセリフが削られたり……。最初はうまいこと言われて作るんだけど、最後にダマされてしまうね。

――ではいちばん気をつけていることは何ですか？

安田　戦術面で楽しめることとメリハリをつけることかな？　ほかのRPGを意識したり、参考にして作るということはないですね。

――安田さんはよくゲームをプレーされていると思いますが、現在出ているRPG全体についてどういう感想を持たれていますか？

安田　コンシューマーのほうは、あまりプレーしていないんですよ。子供にコントローラーを握られているんでね(笑)。そんなワケで子供がプレーしているのを見ているんですが、安直なシリーズがとても多いと思います。『ドラクエ』みたいに新しいフューチャーを盛り込んだものならいいんですけどね。それと、アニメっぽい2等身のキャラクターがねえ。中・高生には受けるんだろうけど、大人の人は拒否反応を起こすんじゃないかな？　ハマれば大人でも楽しめるゲームなのに、絵を見るとやる気がなくなってしまう。これって、非常にもったいない話ですよね。まあ、私の手掛けたゲームも、一部そうなってしまったんですがね(笑)。

――なるほど。では、いま上げていただいたポイントを改善していけば、RPGはもっとよくなるというわけですね。

安田　現在は新しいハードや機能が出て、まだまもない時期です。そのため映像やサウンドで、ユーザーを驚かせているだけ。つまり意外性を売りものにしているわけですね。これからはそれプラス、シナリオや戦闘のスリルなどが重視されるんじゃないですか？

――そのあたりをもう少し具体的にいうと？

安田　戦闘というのは楽しいものだと思うんです。しかし、モンスターの出現率があまりにも高いと、プレーヤーはうんざりしてしまう。それにストーリーがブツ切りになってしまうんですよ。ですから、大ボスの戦闘だけスリルを残して、ザコはボタンの連打でクリアーできる。これが理想的ですね。ムダな戦闘で経験値を上げる必要はないですよ。それとマルチストーリー、マルチエンディング。『ロマンシング　サ・ガ』は非常にいいゲームだと思いますね。比較的に新しい試みなので、ユーザーサイドは遊びかたがわからない状態なんでしょう。定着すればクリアーされる問題なんですけどね。

――マルチとなると、それだけ容量が必要になりますよね？

安田　CD-ROMだったら、たしかに大容量のゲームが作れますね。じつはまだ秘密なんですが、私もCD-ROMで実験的なゲームを作っているんですよ。内容はモンスターデータを集めた図鑑なんですが、そこに何らかの戦略的要素を加えようと思っています。どの機種で出るか？　それは話せませんね。



戦闘のスリルは必要だがキャラクターのレベルは上がらなくてもいい

安田均



内藤寛

2Dでコマンド式戦闘 そういうものはぼく自身プレーしたくないですね

——まず『ランドストーカー〜皇帝の財宝〜』についてお聞きします。どういう意図で、あのひし形の画面構成にしたのですか？

内藤　大きな理由としては、3次元を表現したかったからです。ところが、こういうタイプの3次元表現というのは、初めての試みだったので非常に苦労しました。

——プログラミングのスパンはどのくらいになりました？

内藤　基本的なシステムを作るだけで1年かかりました。なにせ前例がないものですから、思考錯誤の連続で、バランス調整に時間がかかりました。たとえば、ゲーム中は、ナナメに移動するようになっていますよね。しかしパッドはナナメに入れにくい。アクションRPGですから、操作性はよくなければいけない。このあたりの調整には、非常に気を使いました。

——そういえば経験値がまったくないRPGですよね。

内藤　そう。画面のなかのキャラクターが成長するのではなく、プレーヤー自身が経験を積むようになっているのです。

——その部分はアクションゲームに通じるものがありますね。ところで、現在のRPGの主流を占めるコマンド式戦闘方法について、どう思われていますか？

内藤　う〜ん、ぼく自身はけっこうつらいかな。プレーすると、けっきょくはボタンの連打になる。かといって、戦闘シーンのビジュアルをハデにしたり、操作を複雑にすると、ストーリーのテンポが遅くなるでしょ。イライラするよね。たとえば『ドラクエ』でも、戦闘をなくして、ストーリーだけ見せてほしいと思う。戦闘とストーリーのどちらかをとるとしたら、みんなストーリーを選ぶんじゃないかな。経験値を上げるだけの戦闘は、やりたくないですね。

——いっそうのこと経験値だけでなく、魔法もなくすことはできないもんでしょうか？

内藤　経験値と魔法は、RPGにはなくてはならないものでしょう。もしなくしたとしたら、そのゲームをRPGと言っていいのかどうかわからないですね。

——なるほど。でも魔法を使いこなすというのも、戦闘と同じくめんどうだと思う人がいるのでは？

内藤　ウインドーを開くまでの時間が長いですね。それと使用頻度の高い呪文を、使いやすい位置に配置するべきです。たとえば、魔法ではないけど『真・女神転生』のオートマッピング。便利なんだけど、ボタンを何回も押してウインドーを開かなければいけないですよね。小さいところなんだけど、それひとつで、プレー時間が大幅に増えてしまう。

——『FF』シリーズは、その点を工夫していますよね。ところでもっと便利な呪文ってできないもんなんでしょうか？

内藤　戦闘を終わらせたうえ、経験値ももらえる呪文かな？　最後のボスにも使える。ただし、べらぼうなお金が必要なの(笑)。

——それは凄い(笑)。では、そろそろ次回作の話をお聞きしたいのですが、企画などは？

内藤　具体的な話はないですが、3Dのゲームを追いかけてみたいです。3Dって凄く可能性があると思います。容量も2Dの1.1倍ぐらいですみますしね。

——マルチストーリーにするとか、具体的な構想は？

内藤　マルチストーリーをやるとしたら、CD-ROMになるでしょう。すべての容量を使うとなると、制作期間が10年はかかる。それじゃ、採算はとれませんね。それに私はいままでに出たCD-ROMには魅力を感じていないんですよ。はっきり言って、もう終わってしまいそうな感がありますよね。そう思いませんか？

——う〜ん、まいったなぁ。カゲキな発言、どうもありがとうございました。



➡『ランドストーカー〜皇帝の財宝〜』(セガ、メガドライブ、8700円、発売中)。斬新な画面構成が話題になった。

■プロフィール■
ゲーム制作会社クライマックス代表取締役。メガドライブ一連の大作RPGのプログラミングを担当。

プログラマー



増子司

BGMはスパイスと同じ これからはリアルな効果音が求められる時代になるだろう

――増子さんは、数多くのゲームミュージックを手掛けていますよね。そこでお聞きしたいのですが、ゲームというメディアのなかで、音楽というのはどんな役割を果たしているのでしょうか？

増子　まあ、ゲームのスパイスみたいなものです。なくてもゲームはできますが、なければまったく味気のないものになってしまう。

――すると『真・女神転生』の音楽を制作したときでも、その点に気を使ったわけですね？

増子　世界観がすでに構築されているゲームですから、それを壊さないように注意しました。それとスーパーファミコンのゲーム音楽を初めて手掛けたので、各種の実験などに時間がかかりましたね。任天堂の奨励する開発環境は、当時まだ開発途上のものが多く、いろいろなとまどいが……。

――そうとうな苦労があったと思いますが……？

増子　新しいハードに取り組むときはほとんどゼロからの出発なので毎回、苦労しますね。

――先ほどゲームにおいて、音楽はスパイスだと言っていましたよね？　それは海外でも同様のことが言えるのでしょうか？

増子　日本ではBGMが重要視されていますが、アメリカやドイツなどでは、効果音のほうが重視されています。アメリカ向けのゲームミュージックを作るときなどは、とくに効果音のリアルさがうるさく言われますね。

――増子さんはCDの制作もしていますが、ゲームミュージックとの違いってあるんですか？

増子　作りかたはかなり違います。ＣＤでは、曲だけで世界観を構築しなければならない。ところがゲーム音楽の場合、映像と合わせることを前提に、曲が作られています。つまりゲームの雰囲気を変えることなく、何度聞いても飽きない曲でないといけないですね。

――音源の制約も大きな違いだと思うんですが？

増子　でもファミコンのように制限の厳しいハードでも、努力すれば、いい音は作れますからね。

――すると、べつにCD-ROMを使わなくてもいい音楽は作れる？

増子　音源としては申しぶんないんですが、効果音がサポートできないのがね。

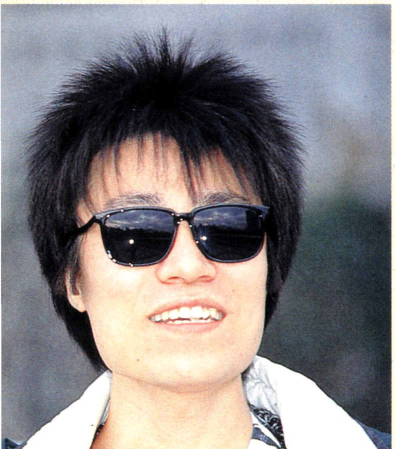
――では、今後どんなシステム、ツールが導入されれば、ゲームミュージックは変わるのでしょう？

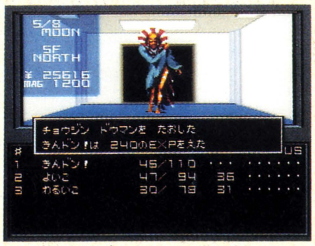
増子　ゲームがどのように発展していくかにもよりますが、たぶんふたつの方向に進んでいくと思います。ひとつは映画のように、エンターテインメントに徹する方向。いまの日本は、この方向に進んでいると思います。もうひとつはバーチャルリアリティーのように、徹底して現実に近づけていく方向です。この場合、バーチャルシアターなどで使われているＱサウンドシステムが導入されていくと思います。ほかにもたくさんの技術が、これからも出てくるでしょう。ヘッドホーンだけで左右だけでなく、前後上下の音の動きまで表現できるようになっていますからね。それだけ録音技術が発達してきたということです。

――もしレーシングゲームに導入されたら、迫力が違ってきますね。

増子　そのとき問題なのが、先ほどいったとおり効果音なんですよ。ゲームがよりリアルになっていけば、とうぜん効果音も本物らしさが要求される。そのさい、いちばんのネックになるのが、ハードの能力です。いまはサンプリングもできるようになりましたが、スーパーファミコンの場合、32キロバイトの容量しか使えない。時間にすると、約4秒なんです。いまの段階でＱサウンドシステムを使えるだけのハードを整えようとすると、お金がかかり過ぎます。

――となると、廉価でコンシューマーに導入されるのは、まだ先の話になりそうですね。





➡『真・女神転生』(アトラス、スーパーファミコン、9800円、発売中)。ＣＤはビクターから2月発売予定。

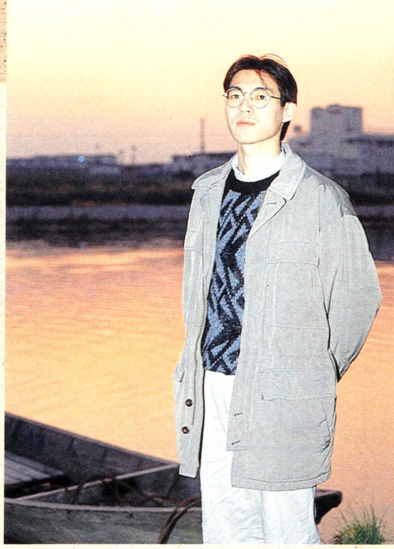
■プロフィール■
フリーのサウンドクリエーターとして、ゲーム音楽を制作。現在まで数多くのものを手掛けている。

サウンドクリエーター

写真　横田幸典

イラストレーター

■プロフィール■
コンビで長年、イラストを描く。またマンガなどの分野でも活躍。著書に『光脈水焔譜』(朝日ソノラマ)や『めたもるほぉん』(バンダイ)がある。





➡『レナス 古代機械の記憶』(アスミック、スーパーファミコン、9600円、発売中)。異色の世界観が特徴のRPG。

――ゲームのキャラクターデザインを手掛けたのは、初めてでしたよね？　雑誌などのメディアと比べて制作上、やりにくさとかはなかったですか？

後藤　とくになかったよね？

加藤　ただ、集中してできなかったのが辛かったな。制作期間は約1年だったんですが、途中で間が開いたりしましたからね。キャラクターのビジュアルを構築するには、やはりその世界観に没頭しないと、イメージは湧いてきません。

――そうしてできたイラストは、最終的にドット絵に直しますよね。おふたりのイラストは、水彩画のような透明感のあるもので、原色ギラギラのドット絵に向かないのでは？　と思ったんですけど……。

後藤　思ったより、キレイに仕上がっています。まあ、ドット絵に直すからといって、とくに心配していなかったですね。イラストのイメージは壊れていませんから。

加藤　ドット絵のプロがいるんだから、その人たちにまかせちゃっていいんですよ。そのほうが完成度の高いものができる。これはシナリオについても、同じことが言えるじゃないかと思います。

――つまりシロウトは口を出さないほうがいい？

加藤　私たちもシナリオライターの世界観を、ビジュアルに転化させていますよね。そのとき、あまりイラストレーターが自分たちの言いぶんを主張すると、シナリオライターの世界観がくずれてしまう。そうすると、やはり完成度が低くなってしまいますね。おたがいに妥協点をどこに設定するかが、大事なところでしょう。

――ところで加藤さんも後藤さんも、ゲームをプレーされたことがないそうですね？

後藤　アーケードのシューティングゲームはプレーしたことはありますが、コンシューマーは人の後ろで見たことがあるだけですね。

加藤　私も『ゼビウス』にはハマったんですが、それ以降はまったくプレーしていません。

――では、ほかのゲームを見て、デザインの上で、どんな感想を持たれたでしょうか？

加藤　コンピューターっぽい絵、つまりドット絵ですね。そういうのは、見てて楽しいから好きです。

後藤　リアルな絵を使ったゲームもあるようですね？

加藤　でもドット絵でいいんじゃないですか？　問題ないですよ。

――とくに、バーチャルリアリティーじゃなくても、いまのグラフィックで十分ですかね？　それでは、最後にプロのイラストレーター、そしてシロウトゲーマーの立場から、どんなゲームを作ってみたいと思いますか？

加藤　RPGのカテゴリーに入るかどうかわからないけど、環境ゲームみたいなものを作ってみたいですね。たとえば架空の世界が設定されているだけで、プレーヤーにはとくに目的がない。しかも時間はリアルに流れている。たとえばある地点でタンポポを植えると、成長してタネができてくる。やがて風に飛ばされて、タネは違う地点に運ばれる。プレーヤーはそれを見るだけ。動く絵画みたいなものですかね。そのグラフィックもタンポポのタネから花が咲くまで、克明に描かれている。ただ、グラフィックの点数がやたらと多くなりそうで、実際に制作したら大変なんだろうけどね(笑)。

――『アリス』や『シムシティー』のようなゲームですね。後藤さんはどんなRPGを作りたいですか？

後藤　RPGというと、ひとつのシナリオを追って行くものが多いようですね。そういう予定調和的なゲームではなく私だったら、サイドストーリーがたくさんあって、それをプレーすると先の展開も続いている。しかも各ストーリーは、つながりがある。そんなRPGがいいな。それだったらプレーしてみたいですね。

RPG?　魔法も経験値もなく ただ環境だけがある そんなゲームがあるといいな

加藤洋之　後藤啓介



■RPGのここがおかしいあそこが変！ っていうのをマンガにしてみました



■しかし勇者っていうのは職業なんですかねえ



来週へつづかない♥

THIS is RPG

海外RPGの現在は?

RPGはどうなる? と考えたって、日本の作品だけ見て悩むなら視野が狭くなるばかり。広い世界には日本にはないスタイルのRPGもたくさんあるしな。ということで海外のRPGを8本紹介する。刮目せよ。

MYSTIC QUEST

●SQUARE SOFT
●SUPER-NES

何度か紹介している、『ファイナルファンタジー』シリーズのスーパーNES版オリジナル作品。ストーリーはわかりやすく、一本道だ。パッケージにも明記されているとおり、RPGに慣れていない、入門者のための作品なのだ。アメリカで発売するRPGでも、日本のメーカーが作ると、年齢の低いユーザー向けの作品となるという一例。本数的には健闘しているようだ。

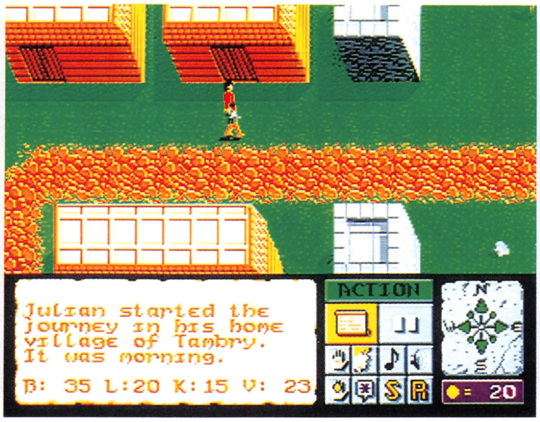




➡戦闘シーンだ。奥が敵、手前が自分たちという日本の家庭用RPGによくみられる画面構成。文字が大きく読みやすいところも日本風。

シビアさがいい味

➡スタート地点のタムブリィ。画面の右隅には羅針盤があり、自分の進行方向がわかる。

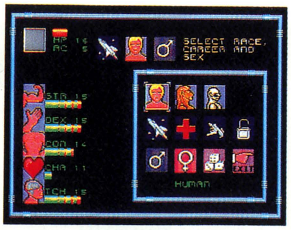


THE FAERY TALE

●EA/NEW WORLD COMPUTING
●GENESIS

これはGENESIS用のアメリカ製RPG。悪のネクロマンサーを倒し、失われたタリスマンを捜し出すため旅を始めるというストーリー。プレーヤーは、主人公のジュリアンを使って広大なホルム大陸を冒険するのだ。コマンドのほとんどがアイコン化されているのが特徴。使いたいコマンドがどれなのかひと目でわかるのだ。アイテムもビジュアルで表示されるぞ。





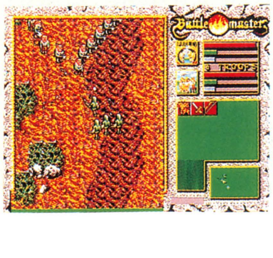


BUCK ROGERS

●EA/SSI
●GENESIS

有名なSF冒険小説のゲーム化。舞台は25世紀の太陽系。プレーヤーは種族、特殊能力、容姿などを組み合せ、オリジナルキャラを作ることができる。それを使ってチームを組んで旅をするのだ。NPCが登場し、仲間になることもある。





BATTLE MASTER

●ARENA ENTERTAINMENT
●GENESIS

4つの種族のうちのひとつを操り、ほかの種族と戦いながら王冠の破片を集めていく。プレーヤーは数人の種族をまとめて動かすのだ。指示するのは進行方向や使用するアイテム、陣形など。操作はラクチンだ。

アメリカのRPGは日本のRPGと傾向が違う、なんて話をよく聞く。ほんとにそうなのかな。「日本製RPGとアメリカ製RPGでは、パックツアーと個人旅行くらい違います。アメリカ製はストーリーより、課題をクリアーしていくために知恵を絞るのを楽しむ作品が多い。さらにいえば、課題を解くためにプレーヤーのとる行動自体がストーリーとなるのです。しかもその目的が哲学的で難解なんですよ」(E.A.ビクター広報・開発)「アメリカでRPGというと、いまだにほとんどがパソコン用のものです。せいぜい10万本くらいの市場で、ユーザーの年齢も高い。だから難しくしても構わないところがあります。かなり考えさせられるゲームが多いですね」(アスキー　開発)

そもそも、『ドラゴンクエスト』が『ウルティマ』と『ウィザードリィ』に影響を受けて作られたというのは有名な話。しかし現在ではまるで違うスタイルのゲームになってしまっている。ここで扱う8つのゲームも家庭用、パソコン用取り混ざっているが、見た目だけでも日本の作品とはずいぶん違うもんね。やはりユーザーの年齢の差は大きいのかな。

ただ、最初のページで書いたように、RPG＝人生という視点に立てばそんなに変わらないような気も。結局RPGはRPGであってほかのジャンルじゃないわけだしね。

CRUSADERS OF THE DARK SAVANT

●SIR-TECH
●IBM-PC, AMIGA





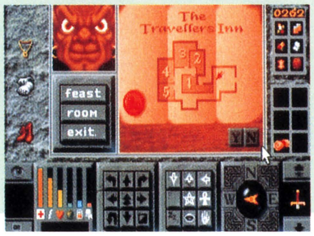
『ウィザードリィ』の7作目だ。アメリカでは数年前に『ダンジョンマスター』が大ヒット。それにあやかって、『ウィズ』も画面構成が前作『BANE OF THE COSMIC FORGE』から『ダンマス』風になっているのだ。リアルタイム制ではないけど『V』以前とはずいぶん違った印象でしょ？　次回作からはさらに『ダンマス』に近づけ、リアルタイム制を導入するという話もチラホラ聞こえてくるぞ。

LEGEND OF VALOUR

●US GOLD
●IBM-PC, AMIGA, ATARI-SI

この秋に発表された最新作。画面はポリゴン応用の3Dタイプ。画面中の物体には厚みがあり、横からも裏からも見られるのがイカス。戦闘モードをリアルタイムやオートなどから選ぶこともできる。





THE SUMMONING

●SSI
●IBM-PC





これもかなり『ダンマス』の影響を受けているRPG。『ダンマス』では呪文を記号の組み合わせで表現したけど、これでは手のジェスチャーの組み合わせを使うのだ。アメリカで『ダンマス』の及ぼした影響は本当に大きいようだね。

ULTIMA UNDERWORLD

●ORIGIN
●IBM-PC

いままで見下ろし型の画面構成だった『ウルティマ』シリーズの、外伝的存在。プレーヤーは、石にされた姫を助けるために冒険をする。伝統のあるRPGシリーズが、『ダンマス』に対抗して3Dタイプの作品を発表した、と話題になった。またRPGで表現技術に初めてポリゴンを使用したことでも評判。上の『LEGEND OF VALOUR』など多くの新作に影響を与えているぞ。





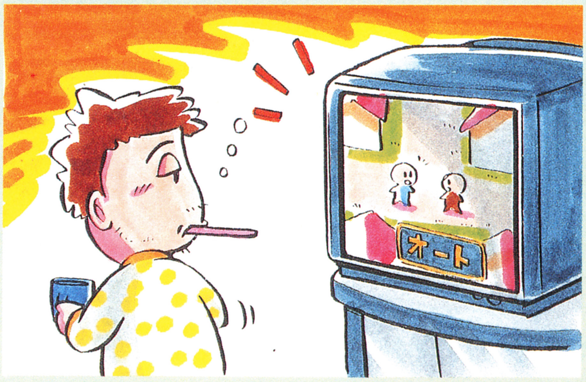
←４方向しか向けない大抵のＲＰＧと違い、360度どの方向にも向くことができるのだ。攻撃する自分の手も画面に表示されるぞ。

こんなRPGはいかがですか?

このコーナーでは、こんなRPGのシステム、あんなストーリーなど、嬉しくなっちゃうアレコレを発案してみた。各メーカーさん、こんなのを作ってくれない?

暮らしを見つめるRPG

最近のRPGの戦闘システムは、AIやオート等があって楽チンにプレーできる。でも、どうせなら戦闘だけに限らず、移動や情報収集、戦闘まで、何から何まですべてコンピューターまかせなRPGも欲しい。プレーヤーは、コンピューターの動かす主人公の様子をただ見ているだけ。たまに作戦を出してあげて行動を決められる程度。もし途中で謎に行き詰まっても、勝手にコンピューターが進むので安心だ。これなら、RPGが苦手な人でもストーリーを楽しむことができそうだね。もし、全部の行動をオートでやっちゃうとつまらなくなるようなら、こんなオートはどうだろう。それは、経験値稼ぎをしなくちゃならないときに、オートで戦って経験値を稼いでくれるシステム。どこか、採用してくれないですかね。



⬅このように、モニターのなかで勝手に進む主人公を腕を組んでじっと見るだけ。ストーリーを楽しむだけでも、なかなかおもしろいものですぞ。

主人公に協力的なRPG

どのRPGでもそうなんだけど、世界の危機にさらされているというのに、世界中の人が主人公に非協力的すぎると思わない。主人公が町に行っても、町の人は平然と暮らしているだけ。危機ならば、主人公がやってきたとたんにもてなしをして、町の人のほうから話しかけてきてもいいのにね。それに、武器や道具を提供してくれてもいいんじゃないのかな。それなのに、敵を倒してお金を貯め、買わなければならないのがつらいところだ。主人公たちにボスの退治を任しているのも問題。全世界の人が協力して戦えば、アッと言うまに倒せそうだがね。



⬅主人公から話しかけるのでなく、町の人から話しかけてきてもいいのだが……。



⬆一致団結してボスを大勢で倒しに行けば楽なのにね。ボスだって大勢で戦えば恐くないと思うよ。

忘れても平気なRPG

毎日ちょっとずつしかRPGがプレーできなかったり、長い時期プレーしなかったりすると、つぎに何をすればいいのか目的を忘れてしまったりする。けっこうありがちなんだけど、えらいたいへん。また、会話して目的を聞き出さなければならない。このときほど面倒くさいことはない。そんなとき、いままでのストーリーの重要な部分を、ダイジェストで見せてくれる機能があると便利でいいのにね。

目的のないRPG

姫がさらわれたので助け出して欲しい。どこそこの洞窟にあるアイテムを取ってきてくれ。などと目的を与えられるRPGは山ほどある。ひとつくらい、なーんにもしなくてもいいRPGがあってもいいんじゃないかな。どの城や町に行っても、目的を与えてくれない。逆に目的を自分から見つけ出すRPG。最近のお使い的RPGに消化不良気味の人には、息抜きになっていいかも。自由度も高いしね。

ダイジェストシーンだけ



画面はスーパーファミコン版の『レナス』です。

イラスト＆C.G.白佐木和馬

難易度を選べるRPG

RPGのおもしろさを左右するゲームバランス。最初から敵が強いとなかなか先へは進めないし、弱すぎても簡単でつまらなくなる。でも、プレーする側も十人十色なので、プレーする全員に最適なゲームバランスを作り出すのは不可能なこと。敵との戦闘を楽しみにしている人は、敵が強いほうがいい。逆にシナリオを楽しみにしている人は、敵が弱くてもサクサク進めるほうがいい。というわけで、ゲームを始めるまえに、ゲームバランスを自分で設定できれば、どんな人でも楽しめるRPGができるはずだ。これからは、RPGも難易度を選ぶ時代が来てもおかしくはないぞ。

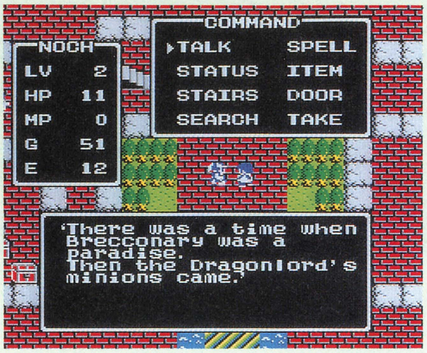
ファイナルファンタジーIVのように

RPGを大きくふたつに分けると、立体迷路のような３Ｄタイプと、上から見下ろしたトップビュータイプがある。この３Ｄタイプのほうは立体的で緊張感や迫力があるものの、迷路に迷ってしまい投げ出してしまう人も少なくない。そこで、簡単にスイッチひとつで２Ｄと３Ｄが切り替わるシステムにする。そうすれば、いままで３Ｄ迷路が苦手だった人でも迷わずに遊べそうだぞ。



勉強できるRPG

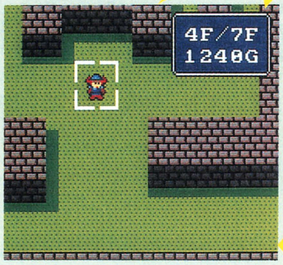
RPGを楽しみながら、勉強もできれば一石二鳥。これなら、「勉強しなさい！」とうるさいボス（親）に対しても言い訳ができる。とにかく、勉強しながらRPGが楽しめるといいのにね。たとえば、メッセージがすべて英語で、会話の意味を把握しないと先へ進めない仕組になっているといいかも。すると、必死で英語を訳して意味を理解しようとするだろう。しかも、解き終えたころには英語力も身に付いてバッチシだね。



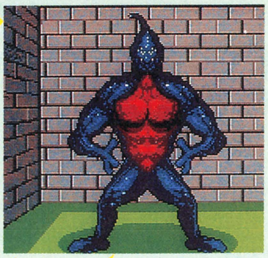
⬅これは、アメリカで発売されているRPGの『ドラゴンウォーリア』だ。このように、メッセージが英語だと勉強もできるのにね。

切り替えができるRPG

トップビュー



➡上から見下ろせれば、迷うことはなさそうだ。こりゃいけまっせ。



3Dビュー

⬅迫力があるが、迷いがちな3Dタイプのダンジョン。

バーチャルなRPG

バーチャルリアリティーを使ったゲームが増えているが、RPGでもバーチャルな体験でゲームをしてみたい。そこで、特製の剣の形をしたコントローラーをつくる。その剣を振った勢いに応じて、敵に与えるダメージを与えるっていうのはどうだろうか？　お手軽な疑似体験でRPGが楽しめそうだ。



⬅気分はゲームの世界へ。お手軽なバーチャル体験でRPGを楽しみたいものだ。

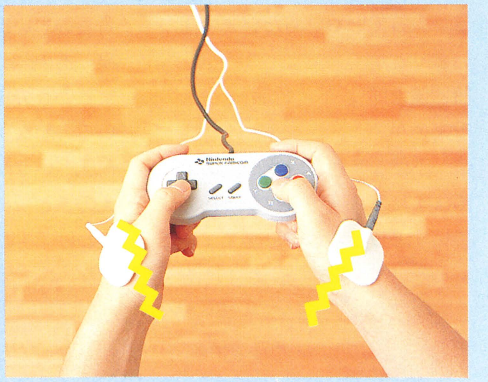
刺激のあるRPG

最近、刺激のあるゲームがなくて物足りないとお嘆きのあなたには、このRPGだ。RPGで敵を倒したり、逆にやられたりしてダメージを受けるが、それは画面のなかの主人公たちだけ。やられたってプレーヤーは痛みも感じないし、気にもしない。そこで、特製の低周波治療器を搭載したコントローラーを発売してはいかがかな。主人公がダメージを受けると、それに応じてプレーヤーにもダメージを体験できるというもの。これで、感情移入できること間違いなし。どんなに、戦いがつらいか身にしみてわかるってもんですぜ。

ハラハラドキドキの連続だっ!!

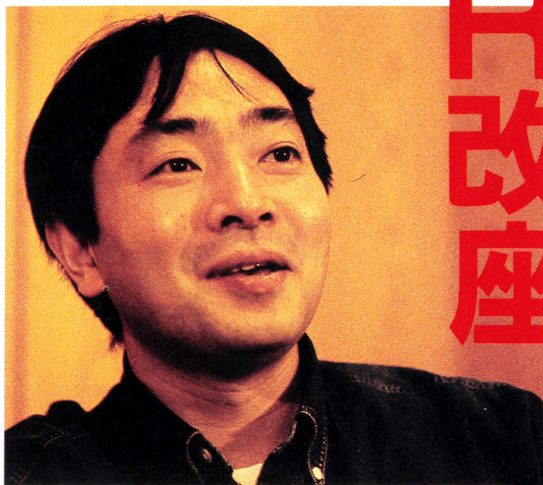
➡低周波治療器をこのようにつなげてみる。





どこかのゲームメーカーさん、このようなRPGを作ってね！





RPG改造座談会



RPGってのはなんなのか。僕らはなんでRPGをプレーするのか。そんでもってRPGはおもしろいのか。続々新作が発表される昨今、そんな張りつめた気持ちをブレークして、原点に還ってRPGを見つめてみると、こうなった。

RPGって"ごっこ遊び"、役割を演じるってことなんだ

『ドラクエ』って、音楽でいうとユーミン系

泉麻人(以下　泉）『ドラクエ』の最初のやつが出て6年くらいだっけ。昔は大変だったよね。ダンジョン入っていちいちたいまつをつけたりとか。

竹熊健太郎(以下　竹熊）復活の呪文とか。

泉　不便な時代というか、あのころはまだガス通じてなかった、っていう感じだよね(笑)。

えのきどいちろう（以下　えのきど）まあ、日本も良くなった、みたいな。すごくそう思う。

泉　6年まえにしては昭和30年代見つめるっていうか……。

竹熊　すごい子供時代というか、青春の思い出ですね。

泉　あの『Ⅰ』とか『Ⅱ』の復活の呪文というのを書き留めてる人とかいるのかな。ファミコン界の永井荷風というか(笑)。

えのきど　日記に呪文を書いておくわけですね。それを後世の研究家が見つけてね、その状況を復活させちゃう(笑)。

竹熊　あれはあれで、味わい深かったですね。

泉　『ドラクエ』も『Ⅲ』で終わったほうがいいと最初は思ったけど、最近あれは『寅さん』みたいなものとして許そうと思っているんですよ。なんか2年ごとにそういう季節がほしいというか。音楽でいうとユーミン系の物ですよね(笑)。あまりイメージチェンジがないほうで生き残っていく。

えのきど　RPGってのは、日本だけですよね、こんなにみんなやってるのは。いい話ですよね。なんか農業のような。

竹熊　生まれたのはアメリカだけれども、発達したのは日本なんだよね。アメリカじゃあホントのマニアしかやってなくて、その代わり難しい。

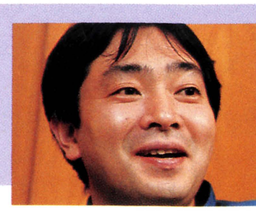
えのきど　がまん強いよね日本の子供は。耐えていれば明日は必ず今日より良くなっていると信じているところがあるのかな。

えのきどいちろう

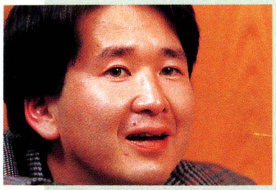
コラムニスト。1959年秋田県生。編集プロダクションを経てフリーに。主な著書に、『えのきどいちろうニッポン非公認記録』、『社会の窓』、『妙な塩梅』など。














泉 麻人

コラムニスト。1956年東京生。東京ニュース通信社で、週刊TVガイドの編集などを経てフリーに。おもな著書に、「ナウのしくみ」、「街のオキテ」、「僕のTV日記」など。

竹熊 盆栽育てるようなところもあるし。

泉 箱庭ですよね。

竹熊 RPGってようするにごっこ遊びってことでしょ。演じるってことだよね。

バーチャルって ハタから見るとマヌケ

泉 ゆっくり死なせるってことはできるの？　たとえば毒を与えてだんだんその敵が弱くなっていくとか。あるいは病気にかかるとかね。ガンみたいな病気になってゆっくりと、主人公でも相棒でもいいけどゆっくり弱っていくという。そういう時間経過というのをやってみたいね。戦闘なんかでもたいてい一瞬だもんね。

えのきど 晩年つらいですよね。動けなくなっちゃって寝たきり。あるいは老いて行くとか。

泉 「エノキンの腫瘍は悪化した」とかさ(笑)。

竹熊 病気RPGとかね。まず東洋医学で直すか西洋医学で直すかという選択があってさ。東洋医学は時間はかかるが体質から直していくとか。でもクルマに轢かれて東洋医学じゃ直せないか(笑)。そこでより怪しげな……。

えのきど 飲尿療法とか(笑)。

竹熊 健康というのをひとつの価値観としたRPGてのはないですからね。手術するゲームはあるけどね。たいてい死んじゃうけど。

えのきど 学習効果があるとかね。『ゆうゆのクイズでGO! GO!』とか。終わるころにはゆうゆのことすごく詳しくなっちゃってね。ああいう学習効果があって、ゲームが終わったらプレーヤーのほうもレベルが上がってましたっていうのが学生時代とかに出てたらよかったな。英語の関係代名詞なら、関係代名詞大魔王みたいなのがいてさ(笑)。すっごい関係代名詞の問題出してくるの。いやー大変だったよ、解くの。みたいなね。

竹熊 女として人生やり直せるというのはないですか。自分の人生の過去のデータを打ち込んで、あのときああしておけば、っていうのができたらね。

えのきど 野球の『ファミスタ』みたいに、2プレーヤーで『ドラクエ』やるみたいなのはできないかな。片ほうは敵の大魔王になるとかね。

泉 恋愛ものでも使えるよね。

えのきど いろんな立場になるっていうのはあるね。スライムとして人生やり直すとか。あんまり展開しない。

泉 スライムの前生に戻って行くとかね。

竹熊 輪廻転生みたいな、殺されると違うものに生まれ変わっちゃうとか。ミジンコとかさ(笑)。べつのキャラになっちゃう。

えのきど 武器屋になって、武器買いにこないかなーとか(笑)。

泉 パーティーのなかで仲間割れっていうのにはできないのかな。パーティーで旅してると、ある場面で仲間のひとりにどう思うか聞いてみたいっていうのはあるでしょう。すると、仲間のひとりにすっと視点がずれて、こいつの考えていたことはじつはあこぎなことであった(笑)、とか。

えのきど 究極には、バーチャルにしてアクションゲームなら打ったら本気で一塁まで走んなきゃだめとか。当たると痛いとか、そっちの方向に行くっていうのもありますよね。でもそれもまたどうなのっていう気もするね。

竹熊 バーチャルって、けっこうハタから見るとマヌケですよね。ヘルメット被ってさ、手足動かしてるっていう。とてつもなく恥ずかしいものがありますよね。自分がバーチャルやってるとこは見られたくないなー(笑)。いまある、CD-ROMで声優がしゃべったり、あれは違うなーと思うね。オープニングがアニメみたいで、主題歌があったりとか。そっちの方向だとやっぱり本物のアニメとか映画にはかなわないでしょ。

えのきど 手間暇の商品化っていうのがあると思う。『シム』シリーズを破格に緻密にしたようなもの。とくにゲームとして目的があるっていうのじゃないんだけど、すごく緻密で手間暇を商品化してるっていう方向。

泉 『シムシティー』なんかでも、20年まえのマップに戻れて、田畑があったりとか、あの懐かしい感じっていうのをゲームの映像で味わいたいんだよね。子供のころは地図の落書とかでそういうのをやってたんですよ。紙に鉛筆で、地





人的な間合いや距離感がおもしろいんだよね

図の計画線を書いていくの。最初は田舎みたいで田圃があって鉄道の計画線ができて、団地の計画ができて。どんどん消していって発展して行く。

竹熊　ある町がすごくよくできていて、そのなかを歩いて行くだけでおもしろいというのがやりたいですね。

泉　時間経過の途中で変わるRPGとか、やってみたいね。いまの『ドラクエ』とか非常に気持ちよく進んでますよねテンポが。それをもう少し気持ち悪くしちゃうとか。３日くらいやってちっとも進まないとか。

えのきど　最近ディズニーランドなんかに行って思うのは、スプラッシュマウンテンとか、どんどんエンターテイメントをソフィスティケートしていく方向にありますよね。それはもちろん楽しいんだけど、おわってから「あれ、こんなもんか」っていう気持ちもあるんですよね。でも逆に、カヌーで蒸気船の横を手で必死に漕いでいく、デビークロケットのカヌー探険って言うんだけどね、それがすごくおもしろかったりしてね。そういうディズニーランド側の演出のほころびみたいなものというか、そういう人的な間合いとか距離感とか、そういうのがおもしろかったんですよ。そういう、泉さんの言った言葉でいうと気持ち悪い時間経過みたいな、生理的な部分とか追求していくと、もっと高度なものになるんじゃないかな。いまのRPGの形というのは、ディズニーランドがつまんなくなったというのと同じように、ちょっと飽きたというのはあるんですよ。

泉　『ツインピークス』って、後半とくにそういう気持ちの悪さってあったじゃない。そういうところだよね。

竹熊　『ツインピークス』ってけっきょく閉じ切ってないじゃない。ほころびが随所にあってそこからヌケてるところあるじゃない。

泉　それって本当に破綻したのかもしれないんだけど、見ている僕らはそういうのがおもしろいっていうところがあるよね。

竹熊　いまRPG語ってくれって言われて、口ごもっちゃうところってそこなのね。見えちゃったっていうか。ああ、こういうワクなのねっていう。最初RPGをやったときには、広大な世界がこの向こうに広がっている気がして、それでワクワクしてましたよね。でもそうじゃなかった。底が見えたというのがある。いままでは完璧な世界をクリエーターが作ろうとして、それを小学生なんかがバグ見つけたりして、ほころびを作っていったところってあるじゃないですか。それももう見えたっていうか。だから『ツインピークス』じゃないけど、開いたプログラムっていうか、そういうのがあるとまたやる気になっちゃうんじゃないかな。

泉　ハッピーエンドっていうか、『ドラクエ』的なものって『ダイハード』みたいな終わりかたでしょ。敵を倒してさ。そうじゃないものがほしくなってるんだよね。

えのきど　文章だとさ、泉さんの文体とか、癖だとかあるわけじゃないですか。そういうソフィスティケートされてないところが魅力っていうか。ゲームもたぶんそういうところにきてる。

竹熊　作家性っていうかね。

えのきど　その作家が作ったゲームだったら、こう遊ぶというのがほしいですよね。

泉　でも『ドラクエ』は『ダイハード』として置いておきたいっていうのはあるよね(笑)。

竹熊　でも本当に天才がもうひとり出てきてほしいっていうか。堀井雄二っていう天才があって、第２期天才が求められてると思う。変な味があるというかね。

泉　でもそれはそれほど売れないんだよね(笑)。









竹熊健太郎

フリーエディター。1960年東京生。おもな著書に、マンガ家相原コージ氏と共著の『さるでも描けるまんが教室』、『同2』、『同3』がある。



取材協力：六本木プリンスホテル

ASCII

アスキーのテーブルトークRPG

Wizardry®



好評発売中

真ウィザードリィRPG
マスタースクリーン

佐脇洋平とグループSNE 作
定価2,500円

真ウィザードリィRPG用の
マスタースクリーンが遂に登場!
付録として便利なフロアタイルと、
真ウィズ初のソロ・プレイ用の
シナリオが入っているぞ!
全国の真ウィズ・マスターよ、
これを買い求めるのだっ!



ログインブックス

好評発売中

イーステーブルトークRPG

鈴吹太郎と怪兵隊 作 竹内誠 監修　定価1,800円

アクションRPGとしてパソコンのみならず、ゲームマシンでも絶大な人気を誇るイース。その素晴らしき世界をさらに広げるため、待望の『イース・テーブルトークRPG』が登場! アクションゲームの爽快感をそのままに移植した、小気味よい展開のシステムをキミも体験してみないか!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社 アスキー**

※表示定価は税込みです。 ※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。

いざ、冒険の国へ!!

ASCII

毎月発売されるアスキーコミックス・シリーズに、今月は『月刊アスキーコミック』から、待望の『モンスターメーカー・サガ②』が仲間入りだ。ファミコンやゲームボーイとは一味違う、コミックならではのおもしろさを堪能してくれ。



最新刊

MONSTERMAKER SAGA ②

モンスターメーカー・サガ
九月姫　定価640円

アスキーコミックス 好評発売中!



モンスターメーカー・サガ①
九月姫　定価640円



遥かなる異郷 ガーディアン①
市川みなみ　定価580円



わんだりんぐWONDERLAND①
めるへんめーかー　定価640円



しあわせのかたち①〜③
桜玉吉　各定価980円



ワンダービット①
島本和彦　定価980円



ワンダービット インサイダーケン編
島本和彦　定価980円



べーしっ君①〜③
荒井清和　各定価520円

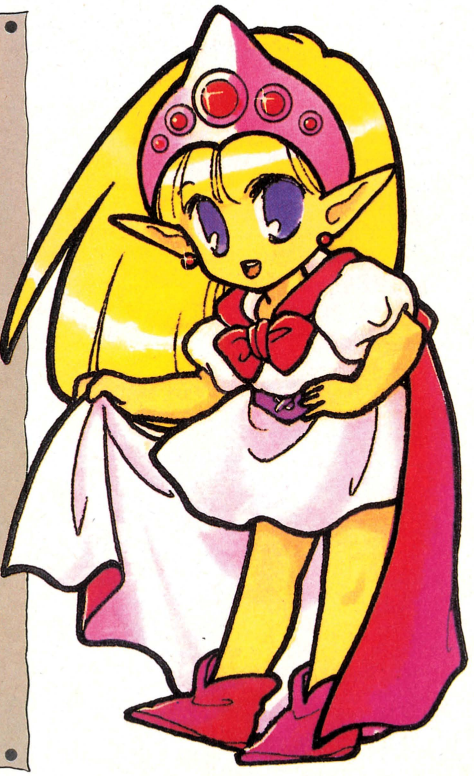
ゲーム戦士 アニマード
永井豪とダイナミックプロ　定価780円

ルナティック LOVERS
とりうみ詳子　定価580円

Nesia!! ネシア!!
山本貴嗣　定価580円

電子妖精アバタモ☆エクボ①
こやま基夫　定価980円

墜落日誌①
寺島令子　定価780円



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**

※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

パソコンユーザーのための新しきOSをもとめて……

IMONを創る

アイコンブックス

I（いつでも）
M（もっと）
O（おもしろく）
N（ないとなあ）をキーワードに、
人間のためのマシンマンインターフェース
構築プロジェクトが発動された。
壮大かつ壮絶な、
IMONプロジェクトを、
克明に記した、
一大読物だ！

いがらしみきお著
定価一、五〇〇円





ログインブックス

オールザットウルトラ科学 まんが

米田　裕著
定価1,200円

好評発売中！

全国のみなさん、おまたせ！　ログインが月刊だったころにスタートし、いまなお連載街道をひた走る『オールザットウルトラ科学』のまんがの部分が書籍になったぞ。笑って読めば科学がメキメキわかる、この一冊を、いますぐ本屋で手にするのだ！

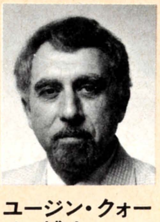
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
表示定価は税込みです。 ※ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで官製はがきにてお申し込みください。



近視が治らないなんて、
誰が決めたのでしょう?
近視は決して遺伝なんか
ではないのです。
あなたの視力は今、いくつ?
0.01の方でも、1.0に回復可能です。
視力回復の本場アメリカで
65万人の眼を救い、
日本でもすでに23万人が
効果を体験ずみです。
朝晩20分、4週間で
あなたの眼に回復を!!
このままじゃ治るわけないよナぁ
授業中はメガネが友達
これで楽しく視力アップ!
外しても黒板の文字がよく見える
禁複製
視力
©1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATEDアメリカ視力回復協会編
アキラメないで!
お子さまからお年寄りまで
近視歴20年以上の方もOK!
器具や薬を一切使わない
トレーニングで、視力0.01から1.0へ!
●5人の会員のトレーニング結果…
下の表は、5人の会員のトレーニング結果です。
10代の方から60代の方までの、トレーニング前と、
2~3か月後までの結果ですが、回復率は顕著です。
Mさん(10才)
Sさん(15才)
Oさん(24才)
Kさん(32才)
Tさん(64才)
1.5
1.0
0.5
0.1
T
O
M
S
K
視力変化
トレーニング前
1か月目
2か月目
3か月目
※平成三年度の調査による
とじ込みハガキを
今すぐ、ポストへ!
案内書無料急送!
当協会はしつこい勧誘やセールスで、ご迷惑を
おかけすることは一切ございません。
お急ぎの方はお電話で 東京03(3318)6111



「私たちがこのトレーニングを開発しました」



ユージン・クォーリー博士

★ユージン・クォーリー博士　カリフォルニアを中心に視力眼科博士として視力回復法と科学的な眼の研究、実際の訓練指導を続け、このプログラムの開発に努めた。
★リチャード会長　視力回復のためアメリカ視力回復協会を設立し、このプログラムの開発と普及に尽力。世界の眼科医界に大きな影響をあたえ続けている。

回復™

トレーニング講座

近視、乱視、遠視、老眼、あなたの眼の悩みは解消!!

毎日山のように寄せられるお便りの中から特に厳選した感謝の声です。

——原文のまま——

乱視も矯正されました。



盛岡市
加藤敦志(33才)

1日1回という時もありますが、ふだんは毎日朝晩トレーニングをしています。始めて1か月でフラッシュ現象が起こるようになり、テレビがぼやけずにはっきり色あざやかに見えるようになりました。両眼共0.1でしたが、現在の視力は0.8でメガネをかけなくとも、全然平気です。パッチング、バランシングを多めにやったのが有効で乱視も矯正されたようです。

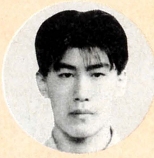
性格も以前より明るくなりました!



兵庫県
浅井若菜(6才)

今年小学校に入学し、視力のことも気にかけていましたが、このトレーニングを続けて2か月で右0.1左0.8だったものが右0.8左1.2に上がり、メガネをかけなくてもよくなりました。食事もバランスよく取れるよう心がけ、普段の生活の中でもポンピングを中心としたトレーニングをできるだけ取り入れるようにさせました。最近では学校も楽しく過ごせるようになり以前よりまして明るくなったようです。(母より)

ふだんでもマッサージングを多めに。



千葉市
永山敦哉(19才)

新聞広告で、このトレーニングのことを知り朝晩欠かさず実行しました。ふだんでも疲れた時にはマッサージングを多めにやりました、ビクトリー・チャートの時にフラッシュ現象が時々起こるようになった頃からぐんぐん視力があがりはじめ2か月たった今では左眼0.2、右眼0.1だったのが0.9、0.8ぐらいにまで回復しました。メガネはほとんど使っていませんが、ぜんぜん平気です。

ワズラワシサから解放された!



奈良県
田中清文(18才)

視力が左右とも0.1以下だったのですが、トレーニングを始めてから1か月で回復のきざしで一瞬、物がはっきり見えるフラッシュ現象が起こり、左0.8右1.0まで上がりました。食事にも気を付け、脂肪分をできるだけ取らないように心掛けました。学校の勉強もよくわかるようになり理解力もつきました。今ではメガネもぜんぜん使っていません。あのワズラワシサから解放されたと思うとうれしくてなりません。

コンタクトなしは快感です。



岩見沢市
三好みゆき(31才)

左0.06右0.04の視力だったので回復できるか不安でした。また仕事の忙しさでトレーニングが中途半端になったり——。しかし、職場や通勤時間に訓練をするよう努力して2週目あたりから、眼の疲れがとれ肩こりもなくなりました。続いてフラッシュ現象が必ず起きるようになり、今まで見えなかった駅の表示や時計などが見え、自信がつきました。コンタクトなしの仕事や読書ももうOKです。ありがとう!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。



最強の敵、出現。

これがウォーシミュレーションだ!!

彼方から迫り来る鋼の車体。はたして敵か、味方か……?
極寒のヨーロッパで、灼熱のアフリカで日夜続く激しい戦い。
枢軸軍と連合軍、勝利の旗を手にするのはどちらか――
白熱のWWⅡゲーム、ここに堂々登場。この迫力、確かめてほしい。

スーパーファミコン版
メガドライブ版
1993 1·16 発売予定

WWⅡゲーム

ヨーロッパ戦線





スーパーファミコン版/メガドライブ版
各:12,800円

※画面写真はスーパーファミコン版のものです。

- ●パソコン各機種:12,800円～14,800円/withサウンドウェア(CD付):15,200円
- ●スーパーガイドブック:980円(税込)　'93年1月発売予定
- ●ハンドブック:1,860円(税込)
- ●CD:KECH-1017:2,900円(税込)　音楽:大野雄二

正社員募集

●募集職種(1)デザイナー/CGデザイナー、グラフィックデザイナー(2)パソコン・ワークステーション技術者[C言語、アセンブラ(Z80系、8086系・68系・65系)を使用]/①シミュレーションソフトウェア技術者②OS、データベース、ネットワーク、LANに関するソフトウェア技術者③コンパイラ技術者(3)書籍・雑誌の編集(4)音楽ディレクター/CD制作、コンピュータミュージック制作(5)経理・財務担当者●資格/専門卒以上20～35歳位の経験者●待遇/当社規定により優遇。昇給年1回、賞与年3回('91年実績7.95ヵ月)、交通費全額支給、社保完備、独身寮、社宅、完全週休2日制、年間休日124日。●'91年11月株式店頭公開。
※アーケードゲーム参入につき経験者募集(優遇)
◎希望職種明記の上、履歴書を下記までご送付下さい。追ってご連絡致します。秘密厳守。歴不返。
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 株式会社光栄 総務部 人事課F係 TEL.045-564-3111(直) 担当(杉山・兒玉)


KOEI
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
MEGA DRIVE
獅子は三度、甦る。
今、三國志が新たなドラマに震える。
シリーズ第3弾。それはなにもかもが圧巻の迫力だ。
五〇〇名を越す武将数、息を呑むHEX戦、現実そのものの外交交渉……
武将それぞれの力を見極めよ！ 大陸統一を導く鍵はここにあり。
驚天動地のシリーズ最新作 ついに三國志の粋、結集。
194年 1月
11.洛陽にご命令を
袁紹様、文醜にご命令を
張飛 武力 99
我が名は張飛、聞き及びないか
三國志III
歴史シミュレーションゲーム
スーパーファミコン版/メガドライブ版:14,800円 好評発売中!
作曲 プロデュース:向谷実
スーパーファミコン版オリジナル音源より収録。
オリジナル楽譜付。
●パソコン各機種:14,800円～16,800円/withサウンドウェア(CD付):17,200円●スーパーガイドブック(上・下巻):各980円(税込)●ハンドブック:1,860円(税込)●武将ファイル:1,860円(税込)
●三國志III事典:1,600円(税込)●カードゲーム:3,800円●ボードゲーム:4,800円●CD:KECH-1022:2,900円(税込)●光栄オリジナルBGM集Vol.7「三國志III/スーパーロイヤルブラッド」KECH-1032:2,500円(税込)
※画面写真はスーパーファミコン版のものです
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは、全国のパソコンショップ・デパートで。お近くに取扱店がない場合は、通信販売をご利用ください。全商品のお取扱いをいたします。
お問い合わせはユーザーサート係(☎045-561-6861)まで。
■当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。/〈メガドライブ版〉この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。■価格には消費税は含まれておりません。
株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)


KOEI
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
Good luck to you!
you are
NO1!
VTRウォーズ!!
きみは様々な規格が入り乱れるVTR業界を知っているだろうか?
だから社長になるからには、規格統一の夢を果たしてほしいんだ。
ライバル社と手を結ぶか、真っ向から立ち向かうかはきみの自由。
めざせ業界トップの座!——ビジネスゲームの魅力、知ってほしい。
市場調査によりますと、
チューナ　付きの
製品が好評のようです。
COMMAND 営業 製造 開発 経理 協議 社長 機能 パス
製品 売上
BE PONY 2509百万円
NEW・PRODUCT
新製品CAM 2BAS
を発表します。
NVX NATIONAC 5644百万円
AID 1STD 新鮮度 46
LIO 4SPR 新鮮度 25
研究員800
技術力887
どの研究所を
担当替えしますか?
A…選ぶ B…終了
BE PONY 2509百万円
ビジネスシミュレーションゲーム
リーディングカンパニー
Keys of the city
Keys of the city
リーディングカンパニー
使用曲収録
スーパーファミコン版:11,800円
2月発売予定
●パソコン各機種:12,800円/withサウンドウェア(CD付):15,200円
●CD「Keys of the city」:KECH-1006:3,000円(税込)


PC Engine
戦国時代が、ここにある。
織田信長の激動の生涯を今、ゲームで体験!!
不朽の名作「信長の野望」シリーズ第4弾
「武将風雲録」がついにPCエンジン版で登場!
安土・桃山の絢爛な文化、700名もの登場武将……
乱世のドラマをそのままに伝える迫力と息を呑む展開。
天下統一の夢は、あなたがその手でかなえるのだ。
2月下旬 発売予定
歴史シミュレーションゲーム
信長の野望
武将風雲録
PCエンジンスーパーCD-ROM² withセーブくん
(大容量バックアップユニット):13,800円
●スーパーファミコン:11,800円 好評発売中!!
スーパーCD-ROM²対応!!
SUPER CD·ROM² SYSTEM
あの歴史上の人物達と、麻雀しましょ。
光栄から本格派4人打麻雀ソフトがやってきた。
敵は信長にジンギスからOL、オタクまでなんと21名。
シロウトからプロ顔まけの強者までメンツはお好みしだい。
しかもイカサマは一切なし、細かいルールも設定OKのリアルさだ。
さあ最強無敵のこのパワーに、きみは勝てるのか!?
好評発売中
スーパー
SUPER
麻雀大会
PCエンジンスーパーCD-ROM²:9,800円
●スーパーファミコン:9,800円 好評発売中!!
■テレホンサービス:KOEIの最新情報をお知らせしています。☎045-561-1100(パソコン専用)・☎045-561-8000(テレビゲーム専用)
■お求めは全国のパソコンショップ・デパートで。
■当社は当社が著作権を有するソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)についてこれを一切許可しておりません。
■スーパーファミコンは任天堂の商標です。
■価格には消費税は含まれておりません。
株式会社 光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 Tel.045-561-6861(代)



アロハの国から ABC

The convenient key word from Hawaii

ハワイ流英会話

文：桃栗多希子

ホワ～イ？ ベッドシーンのオッパイ部分にまでボカシが入ってるのん

うふふふふ、見ちゃった♥ アメリカのアダルトビデオ。もちろん無修正のやつ。いままでにもアメリカ製のビデオを何度か見たことあるけど、こんなにハッキリクッキリしてる映像は初めて。おかげでちょっとウップウップ。気分が悪くなっちゃったくらいよ。

でもアメリカって、〝パツキンがバッツンバッツンでウハウハ〟なイメージがあって、ビデオとか映画とか本とか、そりゃあもう目ん玉飛び出ゆよーなモノがあらゆるところにゴロゴロしてるんだと思ってたんだけど、それは大きな誤解だったみたい。はっきり言って日本よりも規制が厳しいの。

日本のテレビ番組だったら、ドラマのベッドシーンや『水泳大会』（西田ひかるちゃんはもう出なくなっちゃったの？ 店長が残念がってるっス）なんかでもオッパイが簡単にポロリンチョするでしょ。アメリカのテレビじゃあそれが許されないんだなあ。ベッドシーンでもオッパイ部分にボカシを入れてたりするの。ホワーイ？ お子さまの教育上よくないモノだということはわかります。でも、

「股間ならまだしも、乳ごときにボカシ入れてどーすんの？」

って感じよね。日本でオッパイを見慣れた私にとって、まったく不可解な国だわよ、アメリカは。

本屋さんに行っても、スケベな本はピチッとビニールパックされて子供の手が届かない高いところに置いてあんの。おかげでスケベ本を買いに来た大人は大変よ。コソコソするどころか、いちいち踏み台使ったりしてよけいに目立っちゃうんだもん。日本だったらいちばん目立つところに宮沢りえちゃんの写真集が、どど～んと置いてあったってゆーのにねえ……。

でも規制が厳しいのは、そーやって誰にでも目についちゃうスケベだけ。子供は絶対に入れない大人のおもちゃ屋さんなんかでは、そりゃもう超豪華版のスケベなものがより取り見取りなんだって。それにアメリカのレンタルビデオ屋さんも、日本のようにアダルトコーナーがちゃんと仕切られていて大人しか入れないように見張られてるんだけど、一歩なかに入れば無修正の生唾ゴックンなアダルトビデオがウヨウヨ。

「Those who want to watch bawdy videos, feel free. Adults only」

（スケベなものを見たい人はご自由に。ただし大人だけよん）

っていう考えかたなのね。未成年は欲求不満になっちゃうかもしれないけど、スケベな大人にとっちゃあまるでパラダイスですね。

あ、だけど未成年でも平気で買えるスケベアイテムがあるよ。それは『ドラクエ』にも出てきたエッチな下着。日本でなら通信販売でしか買えないような黒レースのスケスケとか、Tバックで半ケツ状態のパンティーが、若い女の子向けの服屋さんでも堂々と売られてるの。大人の私が、

「まっ、こんな大胆すぎるパンツなんて恥ずかしいわん♥」

ってためらいがちだってーのに、

「Your butt is in good shape, so this bikini will fit you fine」

（あんたはお尻の形がいいから、きっとこのパンツはピッタリよ）

なんて言い合いながら、そのハデな下着を5～6枚わし摑みにして、なに食わぬ顔でレジに持ってくアメリカ女子高生の集団を見たときは驚いたわー。スケパンはいていったいなにするんでしょーね。だから、もしキミがスケベな未成年だったら、アメリカへ遊びに来たときはエッチな下着を買い漁るといいかも。で、好きな女の子にプレゼントしちゃうの。え、変態扱いされるからイヤ？ ふーん、私ならエッチな下着をプレゼントされたら喜んじゃうんだけどなー。

今週の必習キーワード

Your butt is in good shape,
（あなたはお尻の形がよいので
so this bikini will fit you fine.
このビキニがきっと似合うでしょう）



これでも高校生。おどろき!!



ガバスを集めるとアイテムがもらえるぞ。まずは下の補助券ガバスを集めよう。そして、キミの投稿がファミ通に採用されれば、メタリックガバスがもらえるのだ。応募するときは、キミの①住所②氏名③電話番号と、④ほしいガバスアイテムの番号と名前(ソフトの場合はソフト名も)、⑤同封したガバスの総額、それに、⑥答え(何月何日号のクイズか明記)を書いて、ファミ通編集部「ガバス」係まで送ってね。

ガバスシステム
GAVAS SYSTEM

今週のクイズ(○のなかに文字を入れよう)
『半熟英雄』のセクシーな敵キャラは?

完熟○イーン

1、2番のアイテムは、毎週抽選で20人に送ります。1800ガバス以上の表示のあるアイテムへの応募には、編集部から送られたメタリックガバスが必要です。補助券ガバスだけでの応募はできません。



※補助券ガバスをメタリックガバスに取りかえることはできません。

※今週号の応募の締切は1993年1月29日到着分まで!!

ARCADE MANIAC アーケードマニアック 第100回

1979 SANKYO
PYRAMID
文責:渋谷洋一
協力:漆原龍之介

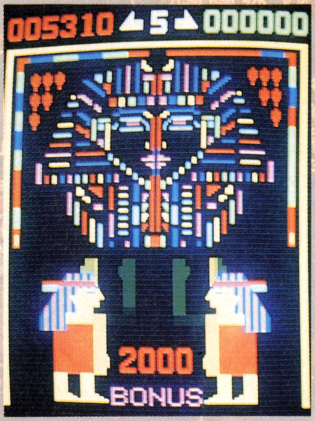
ツタンカーメン

『ピラミッド』は三共が'79年に発売した、とても豪華なブロック崩しゲーム。この『ピラミッド』は、同社の守りの堅い城塞を崩していくブロック崩し『キャッスルテイク』の続編にあたる。そのためか、ハードウェアは『キャッスルテイク』と同一のもので、そのスペックに変更はない。『キャッスルテイク』、『ピラミッド』は、これまでのブロック崩しゲームとは一線を画する美しいグラフィックで登場した。当時のプレーヤーにまさに鮮烈な衝撃を与えた。それもそのはず、カラーフルグラフィックのために用意されたダイナミックRAMはなんと32キロバイト。基板上に8キロビットRAMが、計32個ズラリと並ぶさまは蒼然だ。三共は他社に一歩進んだハードウェアを持っていた。

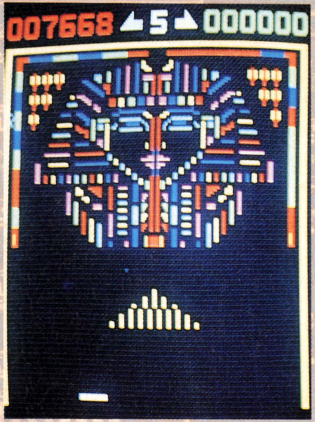
フィールドの中央にはツタンカーメンを模した美しい盤面が構成されている。コインを投入。スタートボタンを押し、プレー開始。非常に小さい球をパドルで打ち返す。ツタンカーメンの一部に球は当たるが、そのブロックは崩れない。この『ピラミッド』は、ブロックが崩れないブロック崩しゲームだ。当たった部分によって特定のスコアが得られる。ごちゃごちゃした部分に球が入り込めば、高得点が期待できる。その場で球が狂ったように反射し続け、スコアが目まぐるしく上がっていくからだ。球がフィールド上部に駆け上がっていく。ツタンカーメンの眉間をとおり、目の上を往ったり来たりしたあと、鼻筋をするーっと落ちてきて、顎の装飾部分にその球が入り込む。その瞬間、フィールドの左右にツタンカーメン王の従者が現われ、ボーナススコア千点が加算される。

だが、ボーナススコアが入っても諸手を上げて喜ぶわけにはいかない。ボーナススコアが入ると同時に、フィールドの下の部分に崩すことのできないピラミッド状の障害物が形成されるからだ。このいやなピラミッドは、ボーナススコアが入るたびに、2段、3段と巨大になってくる。4段にも成長しようものなら、ほとんどパドルの眼前で球を打ち返さなければならないことになる。奇蹟が連続で起こらないかぎり、その球を打ち返し続けることは不可能だろう。

この『ピラミッド』には、鷲と呼ばれる幻のボーナススコアのフィーチャーがある。フィールドを囲む外周の壁をすべて赤く光らせると、鷲が出現し、5千点のスペシャルボーナスがスコアに加算される。鷲がはばたくその姿に、そこまで到達するまでの苦しみに比例した喜びが湧き上がる。



⬆ツタンカーメンの配色が美しい。当時のブロック崩しゲームのなかでは秀逸の32キロバイトRAM、フルグラフィック。



⬆ボーナススコアを出すたびに、目の前にピラミッド状の障害物が出現。眼前で反射する球を返すのは、至難の技。

元祖 水玉本舗

WATER BALL

イラスト 水玉螢之丞

今週のおテーマ：ソニック・ザ・ヘッジホッグ2



水玉先生に励ましのおたよりを出そう。あて先はファミ通水玉係まで。

LETTERS 伝言板

ただいま'92年12月4日の午後５時15分です。年末に１週間休むために、あんたがお読みになる１ヵ月半もまえに原稿を書いてるのです。なんだか冬支度をするアリさんの気持ちになってます。

ヘンなはがきがきたら、やっぱり編集部でマワし読みですか？
（広島県　赤い麦わら帽子　17歳）

マワすのはサルだけなのさ。ヘンなはがきはシュレッダーへ直行。
絶倫でハナ血ブーな編集者

私と弟は毎号欠かさずファミ通を愛読しています。すばらしいと思いませんか？　こんなステキな私たちにどうか愛のメッセージをヨロシク。
（大阪市　プリン太郎　19歳）

ひと目見たときから、ボクのハートはマリンブルー……ライトヨコハマ。キミのそのハートフルな瞳にイチコロさ。おお、キミは太陽だ、天使だ、女神様だ。どうかこのボクの湯豆腐が煮えたぎるような熱くホットでチリペッパーな気持ちを受け取ってくれ、ハニー。
愛のメッセンジャーより

神になった。これからはファミコン通信ではなく、神のファミコン通信にしろ。
（千葉県　レインボ神堂）

あ？　何だって？　とんでもない、あたしゃ神様だよ。
このギャグ知ってる人、手を上げてと思っている編集者

2階から目薬ということわざに挑戦。１分後、なんなく成功!!　なんだ、やればできるじゃん。　（群馬県　じうよん）

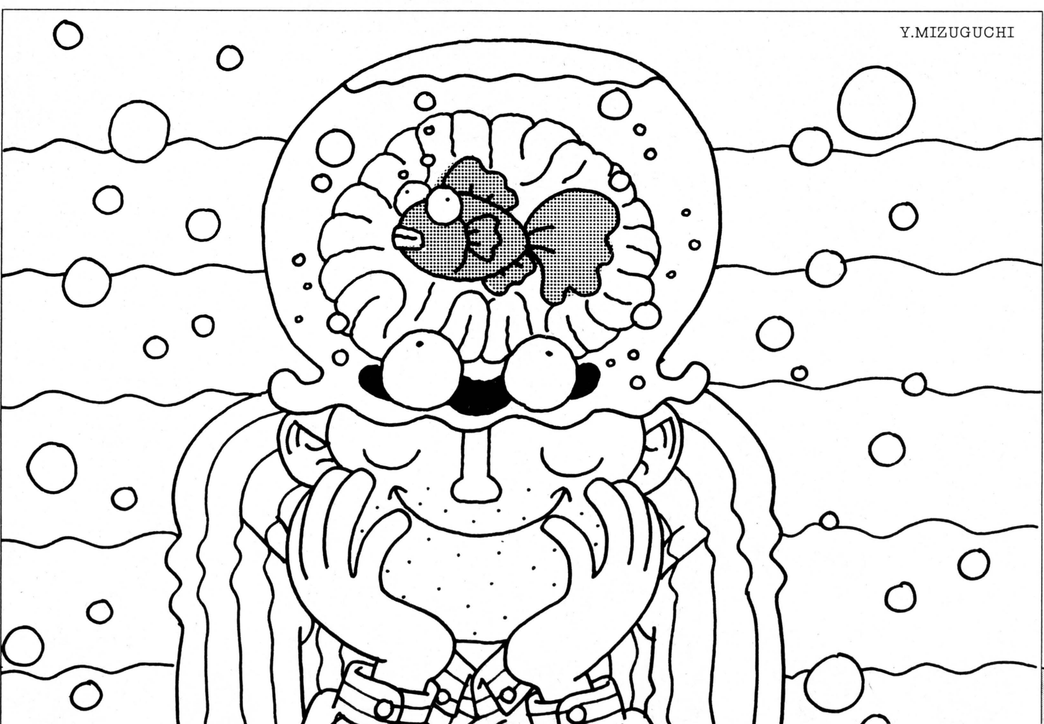
ただいま、石の上にも３年に挑戦中。来年でちょうど３年目。応援のファンレター募集中。ついでに挑戦者も受け付け中。ファミ通伝言板、ことわざ挑戦係まで。
今度は、泣きっ面に蜂に挑戦しようかと思っている編集者

うちのおばあさまの友人は、まちがい電話でも、勧誘の電話でも、いたずら電話でも、15分以上は話しています。助けてジョニー!!
（愛知県　ムッシュベイビー）

ハーイコンニチハ、ジョニーです。オッケー、ムッシュベイビーのはがき、しかと受け取ったぞ。うーん、これは困ったね。じつはジョニーのグランドマザーもテレホンをライクなんだ。おーっと、ここで今日最後の曲、エドモンド・ジョーファンクルの「レッツ測量技師＆ボイラー技師」をリスナーのみんなに聴いてもらうことにしよう。それでは、グッドシーユーアゲイン!!　バーイ!!
すっかりＤＪ気取りの編集者

ファミ通編集者たちは自ら好んでバカをやっているのですか？　それとも誰かに強制されてバカを演じているのですか？
（北海道　ジミーストックトン）

昨日、太、陽から電波を受けて、首が、と、とん、でしまっ、たのです、がボクの能、力は電波の。みん、ななかよく。しかかし。いまの日、本は電波が危ない。宇宙、人が着陸……。
バカすぎて危ない編集者



問題です。フルーツポンチを逆さまにすると、どうなるでしょう？　正解は中身がおっこちるでした。
（千葉県　ワイパー佐藤）

なななんだとー。誰が何といおうとチンポツールフじゃー。チンポツールフ、チンポツールフ……。何回でも言うぞー!!
あまのじゃくな編集者

最近、いやな出来事があると『8時だよ!!　全員集合!!』のオバケコントを見て恐がっていた、あのときに戻りたいなぁと思ったりします。
（大阪市　阪神優勝　16歳）

懐かしいー。『8時だよ!!　全員集合!!』ってさ、生放送だったんだけどやってる内容は再放送みたいなんだよね。毎回似たようなネタで、オチがわかっちゃうんだもん。「あっ、ここで志村の頭にタライが落ちてくるな」とかね。ところで、ドリフといえば思い出すのが、あの効果音!!　ホワーホワーホワーホワワーとか、デーデーデン、デンデンとかね。誰か録音して送ってくれないかな。

ツテテツテテテーな編集者

新しい消しゴムについている白い粉は何ですか？

（埼玉県　黒牛乳）

ジーパン(以下ーパ)　ゴ、ゴリさん、こ、これは!?
ゴリさん(以下さん)　おっ、ジーパン。これはもしかすると、ヤバイ事件になりそうだな。
ーパ　……ゴリさん、ヤクです。間違いなくこれはヤクです。

右曲がり署の編集者たち

編集部内には、ギスギスした人間関係がありますか？

（東京都　鈴木篤史　16歳）

あります。

編集部一同

床屋へ行って「どうしますか」と聞かれたとき、いつもなんて言おうか困ってしまいます。編集部のみなさんは、どういう風に頼むのですか。

（兵庫県　西海白竜王）

若かりしころは、「右のほうからサイドバックで。横はふつうよりちょっと短いくらい。揉み上げは斜めにカットしてください。後ろはバリカンを使わないで短めに。トップはギリギリで寝るくらい。前髪は眉毛のあたりでお願いします」なんて注文つけてたけど……。この歳になると、髪の毛なんて誰に見せるもんでもねえやなんていう、あきらめみたいなものがあるからね。最近は「適当に短く」とか、おざなりな注文しかしなくなっちゃったなあ。

だからそのときどきで髪型が変わってしまう編集者

最近私の友だちのあいだで、彼氏のいる人がイヨーに増えました。なんで、なんで私には彼氏がいないの？　顔だってブスじゃないのに……。

（東京都　どん　13歳）

顔がブスじゃなくても、心がブスだと嫌われるぞ。自分でブスじゃないなんて言っている女に限って……なんだよなあ。どんちゃんは13歳だし、まだまだチャンスはあるよ。29歳で彼氏がいない人だっているんだぜ。

いきなり、某女性編集者に釘のついたバットで思いっきり血まみれになるまで殴られた編集者

このあいだ、おじさんが道で血まみれになって、「おじさんは若いもんには負けんぞ」と言っていた。　（広島県　みけらん）

出血関係は、若いギャルにゃ勝てないと思うぞ。

月に一度の編集者

本気で相談してる人もいるんだからさあ。もっとマジメに答えてみたら。

（宮城県　たま　14歳）

これからは、心を入れ替えてそうします。おならぷー！

屁こき編集者

すごい秘密を知っているのですが、秘密なので他人には言えません。残念です。

（北海道　セガマン）

じゃあ聞きません。

本当は馬の鞍と交換してでも聞きたい編集者

中学のときの知人Mは不良に「500円よこせや」とカツアゲされて、「1000円しかないので、これでおつりをください」と言って1000円まるごと取られてしまった、ちょっとイカすヤツです。

（広島県　日刊エヴリー）

消費税を取られなかっただけよかったね。元不良のローリング内沢は、夜中に塾帰りの小学生を狙ってカツアゲし、深夜料金まで取っていたそうだ。

ジョーダンでこれを書いて、ホントにローリング内沢にカツアゲされた編集者

『半熟英雄』にウッドボールというエッグモンスターが登場しているのは、ファミ通が考案したウッドボール世界征服大作戦の第一歩ですか？

（北海道　セガマン）

そうだ、そのとおり。よくぞ見破ったな。つぎの作戦は干支にウッドボール年を入れることだ。来たるウッドボール年には年賀状にウッドボールの絵を描いて、みんなにばらまくのだ。

ウッドボール世界征服作戦本部

「え」というのは、いったいどのように発音すればよろしいのでしょうか？

（北海道　人造人間21号）

は？「え」は「え」と発音すればいいんだよ。えっ？　わかんないの？　だから、「え」だって。

いくら言っても文字じゃ伝えることのできない悲しさを知り、マジソンスクウェアバッグを片手に、新宿発のあずさ2号に乗って、哀愁のひとり旅にでかけた編集者



いわゆる年末進行ってやつなのだ。いまのうちに年末の休みの分も仕事をするから、締切が詰まってるんだよね。書いても書いても、つぎの仕事がやってくる。いまはなにもかも投げ出して、キリギリスな生活を送りたい気分。

おたよりのあて先は172ページ、伝言板係まで。なるべくはがきで送ってね。採用者には、1000ガバスを差し上げたりしてます。

Begin to Oh! Shuji

美・人・と　お習字



ファミ通町内会 FAMITSU CHONAIKAI

電車のなかでガスマスクを着用しているサラリーマンを見た。本当なんだ。信じてくれ。

金のパンチ賞　2069ガバス

不一致（スイッチ）
by チャールズVSダイアナ

新潟県　十四代石川五右ェ門

何が不一致なのか、それが問題だ。ふたりでよく考えてくれたまえ。別居♡

銀のペンチ賞　1569ガバス

飛雄馬！
たっぷり食えい（ヒューマン グランプリ）
by 炎の親父

埼玉県　エンペラーポチ

何を食わされるのか、それが問題だ。明子ねーちゃん相談してくれたまえ。

ピンチな人々　各1069ガバス



姉と地下足袋（アネット再び）
by おそろい

富山県　鈴抹茶

兄貴や姉貴とおそろいのものを貰うと、なんかうれしいのだ。

熊、蛇食う（スーパーH.Q.）
by おら見ただー!!

大阪府　てんぷら

私は蛇が熊を食うのを見たことがある。本当なんだよぉー。

長谷川マチス
by 右へ左へ生き別れ…

神奈川県　ジョージくん

コナミの早坂さんが尊敬している長谷川町子先生。合掌。

ブラずらす（グラディウス）

新潟県　三井田道孝

中学ではよくやったもんです。コツさえつかめば超カンタン。

ポンチのみなさん　各569ガバス

風船で戦うおじさんは、今日現在行方不明のままだったりするのだが、お元気ですかぁ？　なんかマズイことになってなければいい――んですけどね。まぁ、いいや。くたばるといえば、**缶ジュース拾う**のは非常にアブナイぞ。

本当にパ○コートなんかが入ってたらイチコロなので注意一秒怪我一生ね。注意というと、**アフリカ横断ウソ！　我エイズ**の人も気をつけてちょーだい。正しい知識があればエイズは怖い病気ではないのだ。観音様に感謝……。

スーハー
マリモ
吸うとるでぇ
（スーパーマリオUSA）

広島県　ブーメラン豊

缶ジュース
拾う。
（手熱英雄）
by パ○コート入りか？

岩手県　ポリンキー男

風船で戦う
（バルーンファイト）
by いい歳して

北海道　わさび入り

お股に恩
（オバタリオン）
真・メガテン
多大観音様に感謝…

岩手県　m・短井

葦の茎（ヨッシーのクッキー）

茨城県　軍艦ハレツ

アフリカ横断
ウソ！
我エイズ
by 古瀬　茨城バカ

茨城県　九月アホ

GAVAS変則ガバス制 第3回 なんでもTOP20

毎回、全応募者のなかから抽選で10名に各369ガバス。
特等席は969ガバス、2等席には各569ガバスを進呈!!

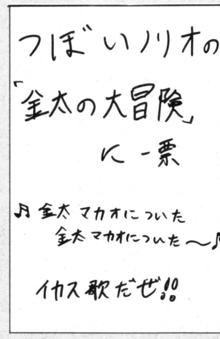
順位		得票	順位		得票
1	牧瀬里穂　素直になりたい　LF土曜夜10時	110	11	高橋由美子	4
2	山中鹿之助	67		3年6組日暮誠司のくちびる	4
3	水のテクタスのアルタイス	53	13	ひろちゃん(ribbon)の笑顔	3
4	mamiのRADIかるコミュニケーション	38	14	林原めぐみ	2
5	ブターリン	25		とってもきれいなマリリン・モンロー	2
6	電気GROOVEのオールナイトニッポン	17		YMO	2
7	永井美奈子	15		プラナリア	2
8	細倉ゆたか(ホモ漫画家)	10	18	(以下各1票)成人映画あんぐら劇場、サソニヤカー、オジサンのアイドル吉永小百合、楳図かずお、山本山、クイズ王西村、城北線、セブンイレブンの小文字のn、11時25分、高田文夫、永谷園のおしるこのCMギャル、いつもお世話になっているはがき、ドシレ、ほか多数	
	MSXソフト『クロネコの単語』	10			
10	日高のり子のKBS京都はいぱぁナイト金曜日	5			

●総評　牧瀬里穂のラジオ番組への投票は新潟県に住む性別不明の人からの個人票。この人は以前にもまとまった票を送ってきたことがあるのだが、そのときは激戦の真っただなかだったため、ランクインしなかったのだ。それが、今回は晴れて第1位を獲得。おーめーでーとー。

●心の叫び　さぁキミも、なんでもいいからお気に入りのモノをはがきに書いて投票してみないか？　今回の集計は前回の入稿日から、なか2日、つまり実質3日間で届いた票の集計だったのだ。まぁ、3日で454通も集まればいいのかもしれないけどねえ。ねぇ、カトちゃん？

今週の特等席

1票(18位)



愛知県　アンダーテイカー

●選評　この歌はすげー昔、深夜放送全盛の時代から幻の名曲と言われていたのだ。

2等席な人々

1票(18位)



東京都
ほら吹きマンタ

1票(18位)



富山県
けむこっと

1票(18位)



北海道
ゲボ神

GAVAS各1869ガバス 読者の4コマ

福岡県　ノリスケ大統領



コンビニのバイトで稼いだ金をすべてつぎ込んで、年末ジャンボにかけるのだ。当たれー。

●選評　宝クジの結果はどーだった？　もし一等当たってたら、アスキーに融資してね♡

大阪府　佐藤理恵



女どうしでスカートめくりをしてる人って、あれで快感なんでしょうか？　疑問なのです。

●選評　ペンネームが書いてないから本名出しちゃったよ。ピチピチの18歳なのだそーだ。

GAVAS1169ガバス 人生設計

義務教育を無遅刻無欠席で終了。

旅行会社に就職しガラパゴスツアーに添乗するが、ただひとり取り残される。

5年後、仲よくなった亀に乗って帰国。亀男として話題になる。

5年間の時代の遅れを活かしたボケで『平成教育委員会』に出演。

岡本夏生と張り合う。

いつしか愛が芽生えて結婚する。

千葉県　うっちゃん

●選評　岡本夏生からボディコンを取ったら何が残るか？　一晩よーく考えてみましょう。

GAVAS769ガバス 大予言

野沢直子は永遠に復活しない。

東京都　河野修

●選評　直子ぉぉぉぉ～。俺はおまえの復活を信じているぞォォォォ。カムバーッッッ。レッドスネークカモン。

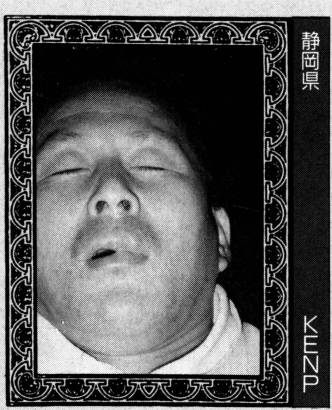
教育

UFOに誘拐された多くの人々の証言によれば、UFOの内部には人間とそっくりの宇宙人と、彼らが造ったグレイと呼ばれるクローン人間が存在している。ところが、墜落したUFOから回収されるのは決まってグレイだけなのだ。これは人間型の宇宙人が、地球人に彼らの存在を知らせるために、わざとUFOを墜落させているためだという。なぜそのようなことをするのか？（以下次々号）

ファミ通編集部非公認「スーパーファイヤープロレスリング2」宇宙リーグに、待望のタッグ部門が開設された。同リーグ開催に向けて現在、シングルのランキングプレーヤーはパートナーの物色に血眼状態。この件とはまったく関係なく浜村通信は「リストラやで」と発言。波紋はモンモンしている。

GAVAS 各1000 ガバス

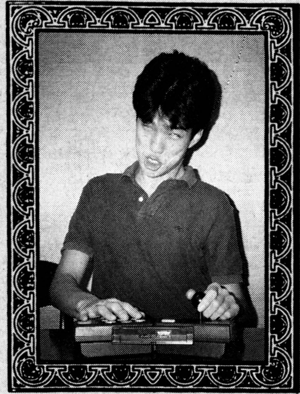
キス ミー テンダー ぼくらに愛をくださいさい



静岡県 KENP

憎まれそうなアレですね。

●選評 まずは初等課修業中といったとこですか？



東京都 鈴木篤史

イッちゃっていますうううう〜。

●選評 そろそろヤバいです。3回はヌケそう。



秋田県 プチワラ

オレのばあさんだす。よろしくね。

●選評 マリアさまお許しください。あなたの子羊はこの人を愛することはできません。

GAVAS 1000 ガバス

堕ちた天使たち



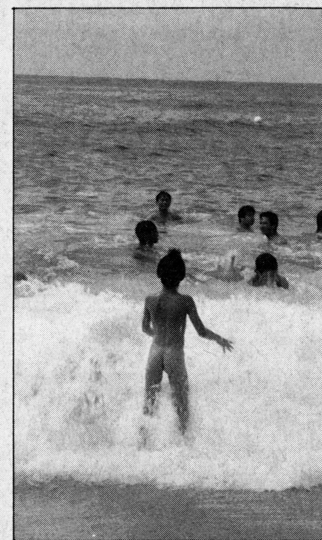
香川県 愛染

載せてくれるとうれしいなあ。ズーズーしい？

●選評 ナースといえば本田やよい（レーザーメス目撃女）。同じ道を歩まないでくださいね。

GAVAS 1100 ガバス

少年よ!!



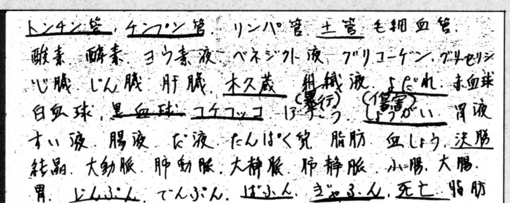
福岡県 新宮太郎

ここでぼくは男になりました。

●選評 母なる海は、きっとキミのことをやさしく包んでくれるかもしれない。

GAVAS 各800 ガバス

私も町のレポーター


トンチン管、チンコン管、リンパ管、土管、毛細血管、酸素、酵素、ヨウ素液、ベネジクト液、グリコーゲン、グリセリン、心臓、じん臓、肝臓、木久蔵、組織液、よだれ、赤血球、白血球、黒血球、コケコッコ、ぼう（暴行）こう、（傷害）しょうがい、胃液、すい液、腸液、だ液、たんぱく質、脂肪、血しょう、決勝、結晶、大動脈、肺動脈、大静脈、肺静脈、小腸、大腸、胃、じんぶん、でんぶん、ばふん、ぎゃふん、死亡、脂肪

千葉県 トリオ

●選評 コテコテです。吉本新喜劇もビックリです。



東京都 中央特快ボケ田くん

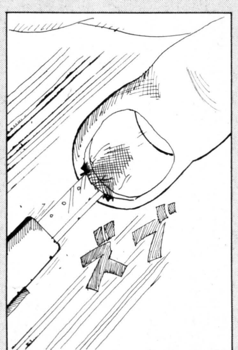
●選評 バブル崩壊後の新ステータス？これでギャルをブイブイいわせろ！

GAVAS 各888 ガバス

単発イラスト道場



千葉県 ロペス



千葉県 長信

GAVAS 1000 ガバス

今週のマチガイ



このなかに人生を誤った人がいます

京都府 大部分のガイル

●選評 難易度5。答えのわかった人は、この人だ！と心のなかでそっとつぶやいてください。

サイバーパンク



さいばあぱんく。名詞。①SF小説のジャンルのひとつ。主にフィリップ・K・ディック、ウィリアム・ギブソンなどの小説を指す言葉。アイコン編集部デザイナー、サイバー佐藤とは違う。→さいばあさとう。固有名詞。①ホモみたい、オカマらしい。②マンガ家、桜玉吉の天敵。類似語にはナルト帝国などがある（ファミ通事典より）。

GAVAS 555 ガバス

私の報告書
Watashino Houkokusyo

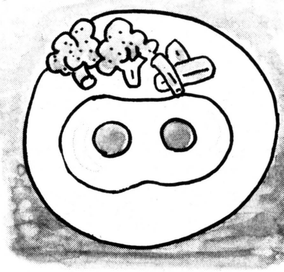
◎今日の報告は**以上です。**　大分県　ターザン鈴木

◎あっ、**歯がつるつる**している。　山形県　きん太負けるな

◎友人Kは『ドラクエV』で勇者たちにベム、ベラ、ベロと名づけ、**人間になること**、それを目標に日々戦っている。　京都府　やまびこのたらう

◎オレが『FF』の主人公を描くと、どうしても『**レミングス**』になってしまう。なぜだ？　兵庫県　劉兄ィ

◎バイト先のレジのなかに**ナックル**が入っていた。　静岡県　なおちん



◎最近、**みんな変**だ。　香川県　ケムマキ君

◎ぼくの友人は、どうやら**ポッキーを入れた**らしい。　広島県　ババタ

◎業界では、エキスパンダのことを**パンダエキス**と言うらしい。　青森県　金

◎このコーナーに**載るコツ**って、どうやら何も狙わないことのようだ。　茨城県　画王伝説

◎**カブトガニの卵**をフリカケにして喰った友人U。　栃木県　山田祐巧

◎「食後のいっぱいはうまい」と言って、**また食べる**友人A。　北海道　神竜騎士

◎**徳島は**どうも**聖地**らしい。　福島県　桜桃太郎

◎ゴマちゃんてかわいいよね、とYに言ったら「あれは丸くてとても…**エヘヘ**」と言われた。　東京都　たとぺだよ

◎私は**スキヤキ**が好きです。　ワシントン州　フィリップ

◎この**人でなし。**　神奈川県　ナンチャンヤムチャ

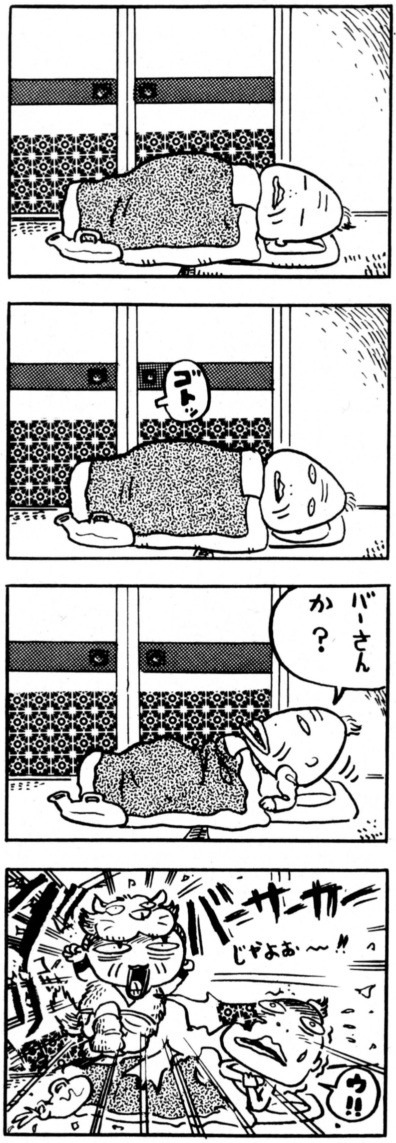
◎青い空、白い雲なんか大嫌いだ！でも、**あなたが忘れられない**のん。　千葉県　マカオ

◎**今週は**ドラ●もん特集でちゅう。　愛知県　山王中キング

◎な〜んちゃってな。**うそだ**ぴ〜ん。　東京都　町内会担当者



りろりろ
田中ひでお





愛知県　おなめ

投稿のオキテ

●世紀末的入稿スケジュールのため、ファミ通編集部の一同は激沈モード（注：激しいチンもののことではない）に突入（挿入ではない）しているので、たまには（いわゆる袋）励ましのはがきを書いて（ぼりぼり）あげましょう。
●町内会では24時間フル稼動で、新コーナーのネタを募集しています。内容は自由。できれば写真ネタで爆笑できるものがよい。編集長も期待しているぞ。
●読者ちゃんにお知らせ。今後、イッちゃった人のことをエレクターと呼びます。みなさんも足並みをそろえるように。
●４コママンガやイラストは、かならずモノクロで描いてね。なぜか。それはカラーの場合、きれいに印刷できないからなんだな。世界一の技術を誇る大日本印刷でも、こればっかりはどうにもならんのだよ。
●それから写真ネタのコーナーに投稿するときは、かならずデルモ本人の承諾をとってね。無断で投稿して人に迷惑をかけないように。これ、投稿野郎の常識だからな。
●豪珍、もとい轟沈モードで、みなさんさようなら〜。

あて先は
ファミ通町内会各コーナーまで

URANAI 占い 開運 コーナー

占う人
福田有宵先生



福田先生の占いソフトが発売されている。お茶をくむ姿がそっくりなのだ。

迷える子羊救済

僕は将来F1ドライバーになるため、高校もやめてお金を貯めるために働いています。しかし、勤め先とうまくいかず、3ヵ月と続きません。どんなところに勤めれば長続きするでしょうか？　また、僕はF1ドライバーになれますか？　（プロスト・ルノー）

夢のある人生は大変値打ちがあります。どの道も厳しく、最後まで貫くことは容易ではありません。あなたの場合はズバリ3月6日すぎから上京してオート関係の仕事に就くことです。最終的な目的はF1でも、そのまえには段階があるのです。とにかくプロのレーシングドライバーを目指すことです。社会に出て仕事をすれば一定の枠の中で生活しなければいけません。3ヵ月で仕事をやめたのは、その仕事が好きではなかったと思いましょう。上京しても暴走族にはならないよう注意です。

●え？　福田先生の占いソフトでこのページを作ってるんじゃないかって？　やだなぁ……。

今週の運勢　1/18[月]→1/24[日]

1月生まれ　停滞運。へたに動くと裏目に出る。今週はひたすら待て。勉強運はノルマを課せずのんびりと。家庭サービスは好評に。異性は見込み薄い。1と6、黒とえんじ色、テーブルクロス、数珠、水曜と金曜が吉。

2月生まれ　週初めは好調だが週末は平凡。新規の計画は構想を詰めてから。決心が鈍るときは手を出すな。家庭運は東にツキあり。健康運は気管に注意。1と6、黒と黄色、整髪用品（クシなども可）、水曜と土曜がよい。

3月生まれ　社会面でひと苦労あり。おたがい口をきかないなどのため、つらいとき。積極的に会話をしよう。勉強面は乱れやすい。金運は出費多し。異性は見込みなし。5と10、黄色と赤、CD、伝記小説、火曜と日曜吉。

4月生まれ　だんだんと好転。過去の問題解決、悩みの解消を図ろう。友人の意見は素直に聞くこと。家庭では修理、再利用が吉。異性とは仲直りのとき。2、7、ピンクと緑、事典、シャープペンシル、木曜と日曜がよい。

5月生まれ　力まず自然体でいくのがよい。希望はあせらずゆっくりと叶えよう。ルールや信号に不注意あり。勉強は午前中に。異性運はとにかくアタック。5と10、緑とグレー、肩入れ、ジャンパー、土曜と日曜がよい。

6月生まれ　家庭運、友情関係にツキがある。平和で幸せのとき。母性への甘え、外食の楽しみあり。臨時収入あり。異性は身近なところに縁ができる。1、6、黒、赤、ファッション時計、ブックエンド、月曜と木曜が吉。

7月生まれ　予定変更あり。状況に振りまわされる。自分のことにこだわらず、妥協すること。スポーツはアウトドア吉。健康運は乗り物によるケガなどに注意しよう。3、8、青と緑、貯金箱、小物入れ、月曜と土曜が吉。

8月生まれ　安定運。いまのペース継続を。小事の願い叶う。勉強はテスト、入試対策に集中。家庭では平和を愛すること。異性は軽いのりで接近。5と10、若草色、紫色、思いでの写真、ペンケース、火曜と土曜は吉。

9月生まれ　やる気十分でも勢いあまって脱線しやすい。状況判断を大切に。他人に協力を求めるのは吉。勉強は狙いしぼること。金運はピンチ。健康は食べすぎに注意。3と8、緑と茶色、靴下、香料、火曜と金曜が吉。

10月生まれ　交際面で多忙。遠方からのたより、噂話が耳に入るとき。勉強ではライバル意識を持ってがんばれば伸びる。家庭では喜び事がありそう。2、7、えんじ色とグレー、電気スタンド、名画、月曜と日曜が吉。

11月生まれ　活気があるが、気ぜわしい。よくばらず本命にしぼって努力。スポーツは男性的なもの。家庭では物を壊さないように。金運は散財傾向。健康はキズなどに注意。3、8、グレーと黒、財布と靴、水曜と土曜が吉。

12月生まれ　後手にまわりやすいので、先手必勝の心構えを。忘れ物、捜し物などに苦労しそう。勉強は義務を果たすとき。金運は出費が多い。4と9、クリーム色、エンジ色、ペンライト、ハンカチ、月曜と木曜がよい。

獣神サンダーライガーのトラブルスープレックス



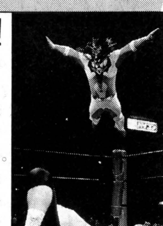
臀 **最近の女性は男性のお尻にも注目しているそうです。そこでライガーさん、お尻をバシッと引き締めるいいトレーニング方法があったら、ぜひ教えてください。**
神奈川県　悪の勇者ピッコロ　19歳

鍛 お尻の筋肉を引き締めたいのかい？　基本的にお尻というのは、非常に脂肪が多いところなので、筋肉をつけるのに苦労するぞ。でも、どうしてもと言うのなら、スクワットで鍛えることを薦めるよ。これは、立った状態で膝を屈伸させてしゃがみ、そしてまた立つという簡単なトレーニング法だ。最初は100回ぐらいから始めて、最終的に毎日200〜300回やれば、お尻はバシっとするハズだ。プロレスラーは毎日1000回はやっているけど、そういう目的ならそれほど回数をこなす必要はないだろう。ただ、肝心なのは毎日続けることだぞ。

傷 **私は最近、つき合っていた男の人にこっぴどくフラレてしまい、非常に心を痛めています。思い切って、その男にいっぱつカマしてやりたいのですが、いまも好きなので悩んでいます。ライガーさん、こんな場合、どうすればいいと思いますか？　私には相談できる人がいません。どうか良きアドバイスを。**
青森県　フィーナ・クリスティーン

麗 人に復讐するっていうのはあまり感心しないな。まあ、いちばんいいのはキミがもっときれいになることだな。なぜかというと、美人になればきっとその男は、キミをフッたことを後悔するからだ。これなら相手を傷つけずに、仕返しできるだろう？　しかも、うまくいけばキミにホレなおすかもしれないぞ。

獣神に聞け!
キミの悩みを獣神ライガーが断つ！恋のことでも勉強のことでも、あの悩みでもオーケー。あて先はファミ通編集部ライガー係だ。いろんな相談を待ってるぜ!!



男と女、互いに引き合い魅力を磨くんだ!!



お手軽エンターテインメント

近ごろの液晶ゲーム

時は移れどいつにかわらぬ液晶ゲームの魅力の数々

液晶ゲームが世に出て、10数年。そのあいだの、コンピューター関連の技術的進歩ははかり知れないものがある。ところが、こと液晶ゲームに関するかぎり、機能的な変化はほとんど見られない。表示されるキャラクターが飛躍的に増えたということもないし、ゲーム内容が高度化したなんて話もあまり聞かない。

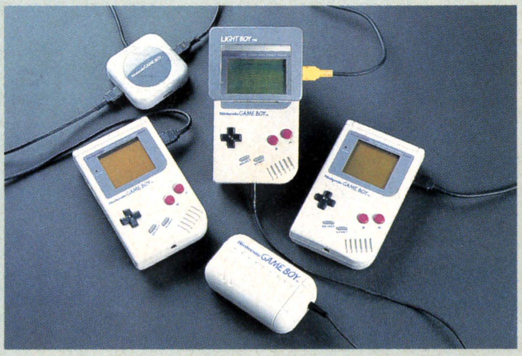
価格などをよく調べてみると、そのあいだの物価の推移と比べればむしろ安くなっているくらいなので、その点ではたしかに、技術的進歩の恩恵は受けているかもしれない。しかし、ことほどさようにゲーム自体の変化が少ないように見える液晶ゲームも、いままで生き残ってきた。というよりも、じつはいままでかなり売れてきたのだ。

その陰にはもちろん、毎年手を変え品を変え新作を出し続けたメーカーの努力があったに違いない。が、しかし、BUT、液晶ゲームそれ自体の大きな魅力があったこともまた、これまでの液晶ゲームの人気を支えてきたと、言えるのではなかろうか。そして、それは何かといえば、けっきょくのところ液晶ゲームの備えているお手軽さなのだ。

液晶ゲームとは……

ふつう液晶ゲームといえば、表示部分に液晶を使ったゲーム機ということになるだろう。ただし、それだけではゲームボーイなどの、いわゆるハンディーゲーム機もそのなかに入ってしまうことになる。ゲームボーイといえば、ヒット商品だ。なんとなくマイナーなイメージのつきまとう、"液晶ゲーム"というワク組みにはあまり似つかわしくないだろう。そこでここでは単一ゲーム専用機、つまりそのゲーム専用のボディーを持っているものということで考えてみた。

➡お手軽が身上ということになれば、ゲームボーイなどの汎用機に装備される外部バッテリーや通信ケーブルなどの充実した周辺機器も、ネガティブな要素となるかもしれない。



キャラクターものが主流を占める

アクション系 液晶ゲーム

主人公のアクションが中心のゲームは、液晶ゲームの性質上単調なものになりやすい。もちろん、キャラクターの配置やホーズなどを工夫してそれなりのゲーム性を与えられているワケだが、それでも残る不安(?)を補うためか、このタイプにはいわゆるキャラクターものがとても多い。

オラとあそぶゾ

青年マンガ誌週刊アクションで、いまや大人気の『クレヨンしんちゃん』が主人公のゲーム。内容は、とーちゃんの投げるボールを、しんちゃんを左右に移動させて受けとるというものだ。



⬅たまに、ボールが左のボードにまで飛んでいってしまう。そんなときはちょっとアセる。



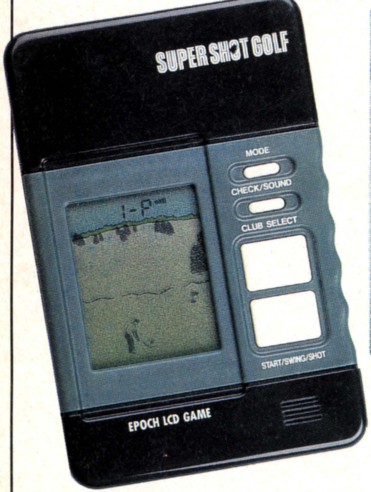
操作系は、左右に移動するためのボタンと、画面の上段と下段を行き来するためのボタンがあるだけのシンプルなもの。ボールを受けそこなうとかーちゃんに怒られたり、たまにイヌのシロが画面に現われたりと、原作を読んでいればなかなか笑えるゲーム。ゲームが進むにつれて、ボールがどんどん速く落ちてくるようになるが、面と面の差が極端なのがちょっとツライ。

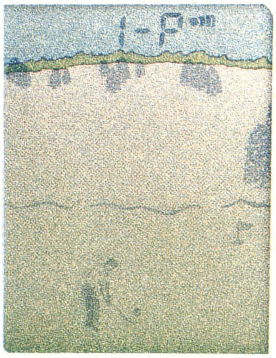
●バンダイ　1800円

SUPER SHOT GOLF

11本のクラブを使いわけて18のホールを回るという、本格派を目指したゴルフゲーム。ゲーム機本体にはちゃんとカバーがついていて、そのなかにはクラブの飛距離、ホールのレイアウトが載っているカードが入っている。そして、カバーを閉じれば一見手帳風になるというのも、ちょっとおしゃれだ。ショットの球スジは、スライス、ドロー、ストレートと3種類ある。どの球スジが出るかはショットのタイミングによって決まるが、ショットのアニメーションパターンが5つしかないので、タイミングを計るのに苦労するかも……。

●エポック社　2980円





⬆フェアウエー上とグリーン上の、2種類の画面で構成されているショット画面。せっかく18もホールがあるのに、その違いがわかりにくいのが残念。



⬆少しの油断でスグにやられる。後ろの敵は避けて、前の敵は待ち伏せで闘うのがいい。

全開ライダーバトル

仮面ライダーＲＸが宿敵シャドームーンと闘う。ライダーのポジションは、上、中、下段のどれかで、シャドームーンと同じ段にいるとき攻撃すれば相手を倒すことができる。ライダーの後ろからは、ジャーク将軍、ジェネラルシャドウ、ドクトルＧが現われて闘いのジャマをしてくるので、コイツらにも気をつけなければならない。真ん中に立っているのはライダーの味方、立花藤兵衛だ。



ライダーを3つのポジションのなかだけで動かし前後の敵をかわすのは、ちと忙しい。後ろの敵にも攻撃ができれば多少はラクかもしれないが、そうなると簡単すぎるかも。自分も相手も一撃で死んでしまうので、攻撃が決まったとき、いちいちゲームが中断してしまう。そのために、テンポが悪くなってしまいがちだ。

●バンダイ　2980円

外国人にも売れている液晶ゲーム

液晶ゲームの購買層をいろいろと聞いてみると、いちばんのお得意様はやはり小学生くらいの子供たちということになる。アクション系の液晶ゲームにキャラクターものが多いのはそのあたりの反映だろう。実際アクション系の液晶ゲームは、ゲームの難度が高かったりシステムが凝っていたりというものはあまりないので、お子様向けの印象が強くなりがち。でも、ちょっとヒマなときに手にとってみる、というような使いかたがメインになることを考えれば、ほんとうはバランスをとってあるのだと解釈することもできる。それなりの使いかたで接するならば、お子様向けと考える必要はないのだ。

液晶ゲームを買っていく人の話でおもしろいのは、外国の人がワリとよく買っていくこと。もちろ

激闘! スーパードッジ!!

左側のコートの上から下に下りてくる敵を、右側のコートにいる弾平がボールを当ててやっつける。下までたどり着いた敵は、弾平の後ろから攻撃してくる。こうなると手も足も出ないので、とにかく敵が左側のコートにいるあいだにやっつけるしかない。といっても、弾平をいちばん下においてボールを投げ続ければ、かなりのところまで進めてしまう。

●タカラ　1980円



⬆敵が後ろに回ったら、かなりピンチ。あまり狙わないで、ボールを投げ続けるのがよさそうだ。



ワニワニパニック

操作は、ごくシンプル。5ヵ所の関門のどこかから泳ぎ下だってくるワニを、それに合った位置のボタンを押してやっつけるというもの。ワニを倒せないと、ワニに噛まれてしまい減点となる。モグラたたきと同じ感覚で、かなり燃えるハズ。40匹以上のワニを倒すと、ワニが怒って動きがす速くなるが、動きの遅いときと比べるとちょっと速さが違いすぎるのでビックリしてしまう。最終的な得点によって、ゲーム終了のとき5段階のデモが見られる。

●バンダイ　4800円





⬆アセって、ボタンを2コ同時に押したりすると、入力が受け付けられなかったりする。

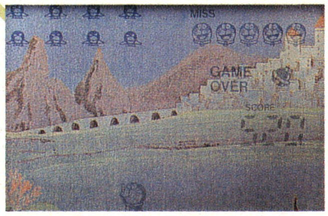


➡もともと、エレメカの人気ゲームだった、『ワニワニパニック』。雰囲気も、うまく移植されている。

TRIPLE IN

ゲームボーイを意識した本体とカートリッジ式のゲームが3本セットになっている、ちょっと画期的な液晶ゲーム。『ドラえもん』のほかにディズニーのキャラクターを使ったものもある。カートリッジはどちらの本体に取り付けても作動するが、本体とセットなので、ぜひカートリッジ単体で発売してほしい。

●エポック社　3980円



⬆『スペースインベーダー』によく似ている、『のび太の海底鬼岩城』だ。





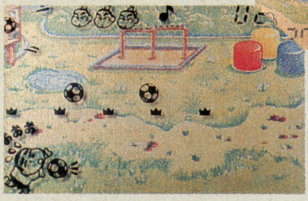
⬆互換性のあるカートリッジというのは、かなりいいアイデア。このままの値段で、さらにカートリッジの種類が増えていけば、なかなかおもしろいことになるかも……。

画面のキャラクターは……

液晶ゲームは、ビデオゲームと違って画面がドットではなくキャラクター自体で構成されている。画面にひとつひとつ描き込まれているキャラクターの表示を切り換えることで動きを表わすので、どうしてもギクシャクしたものになる。といっても、それは液晶ゲーム独特の味わいにもなっているのだ。



⬆ぎゅうぎゅうに詰め込まれたキャラクターたち。画面をムダなく使っているのだ。



⬅うまくキャラクターを配置することで動きを表わすのだ。

ん、外国にもレッキとした液晶ゲームは存在するので、もの珍しさだけで買っていくとは考えにくい。キャラクターに惑わされず単純にゲームとして見たときにも、手を出してもよさそうな魅力は感じられるということかもしれない。



⬅液晶ゲームは、おもちゃ屋さんだけではなく、コンビニでも売っている。つまり、お手軽だ。



⬅3Dの画面が目を引く、『ガントレット』。米国タイガーエレクトロニクス社製で、現在では入手不可能。

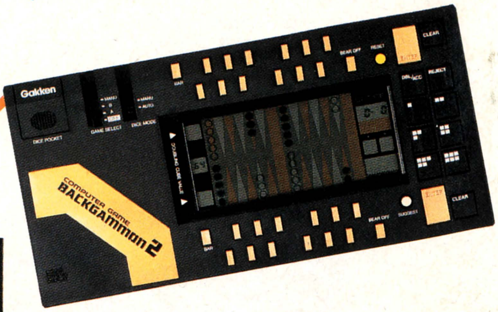
幅広い年齢層のユーザーにウケル

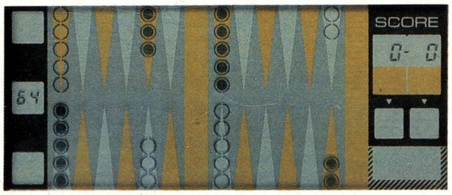
ボードゲーム系 液晶ゲーム

アクション系に比べて、こちらはグッと対象年齢層も広がったボードゲーム系の液晶ゲームだ。一口にボードゲームといっても、液晶ゲームにしやすいものとそうでないものがある。たとえば『オセロ』なんかは、まるで液晶ゲームになるべくして生まれてきたボードゲームと言えそうだ。

バックギャモン2

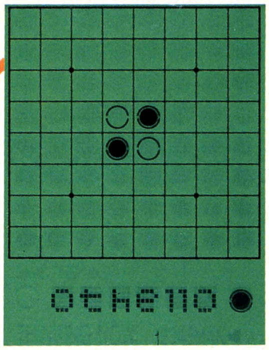
白と黒のコマで、お互いに逆方向に回りながらゴールを目指す。コマの進めかたが考えどころだ。
●学習研究社（1200円）





⬅サイコロの目の数だけコマを進めながらゴールを目指す。こういうとスゴロクと同じになってしまうが、相手のコマがふたつ以上あるマスには入れないとか複雑なルールがあって、スゴロクとやっぱりちがう。

オセロ

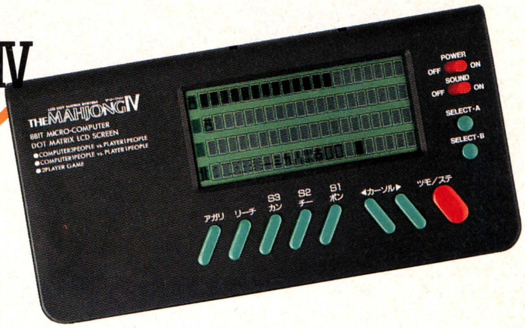




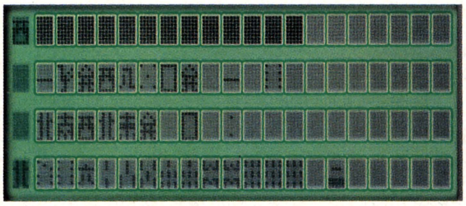
➡とにかく盤面の4隅を取ることが勝利へのポイントとなるゲーム。でも、コンピューター相手なら、それを逆手にとる作戦を使ってみることも可能だ。

シンプルな盤面にシンプルなコマ、それにシンプルなルールとくれば、アタらないわけがない。システムがシンプルなだけに、コンピューターにとってはお得意のゲームのひとつだ。強くしたコンピューターには、ふつうの人が勝つのはムリ。でも、これは強さを調節できるので、安心だ(当然!!)。
●ツクダオリジナル　8800円

ザ・麻雀Ⅳ



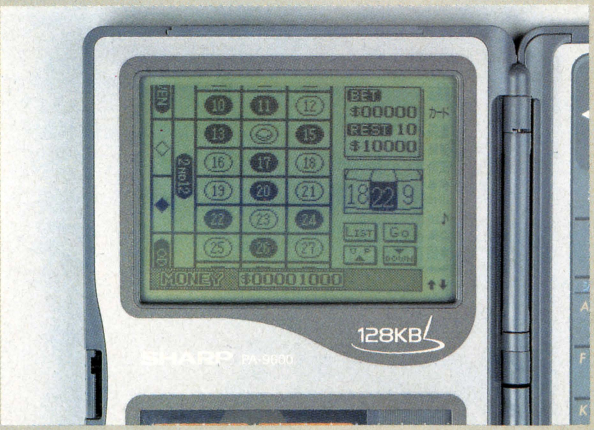
これも、じつにポピュラーなゲームのひとつ。この手のゲーム機の麻雀はふたり麻雀というのが相場みたいなものだが、この機種では、ふたり麻雀と4人麻雀を選択できるようになっている。牌のひとつひとつが小さくしか表示されないので、ちょっと見分けにくくなっているのはいたしかたないところ。
●バンダイ　12000円



⬅4人打ちでプレーするときは、相手の捨て牌が手牌のどのあたりから出てきたものかはわからなくなってしまう。ま、そのくらいはガマンして、マンガンを目指してみよう。

ひょっとしてこんなのも液晶ゲーム!?

ここで言う液晶ゲームの定義からは、少し外れるかもしれないが（専用機かどうかってところで)、ぜひ見ておきたいのが電子手帳のゲーム。バリエーションは、囲碁、麻雀に始まって、アドベンチャーゲーム、パズルゲームなど。ドット構成の画面を使えるので、クオリティーは液晶ゲームよりグッと上だ。

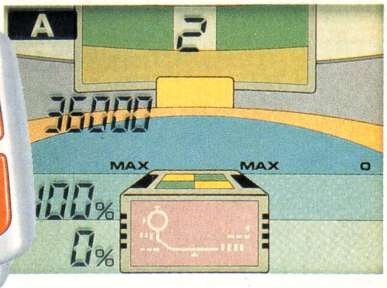


⬅これは、カシオの8行表示ができるタイプの電子手帳。4万8千円より。ソフトは、6千円から8千円程度。

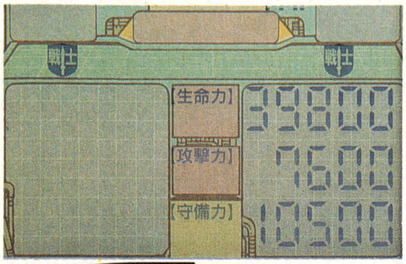


バーコードバトラーⅡ & スーパーバーコードウォーズ





⬆後発なだけに、戦闘シーンなどが工夫してある。データの読み取りも、先発機とちがって色の濃淡があればそれをデータ化してしまうという力技を使っている。



➡『バーコードバトラーⅡ』とファミコンとを接続する『バーコードワールド』なるソフトも、サン電子から発売されている。



いまをときめく『バーコードバトラーⅡ』&『スーパーバーコードウォーズ』。これ自体はいまさらここで説明するまでもない。ここまでの液晶ゲームと毛色が違うが、よく見るとこれもキッチリ液晶ゲームだ。ただ、ゲームで使うデータを外部から読み込むところが目新しい部分。これら液晶ゲームの発展性を考えると、液晶ゲームの未来もまんざら捨てたものじゃない。

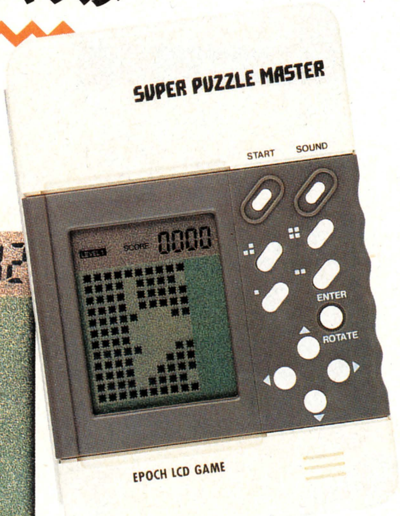
バーコードバトラーⅡ
●エポック社　7800円
スーパーバーコードウォーズ
●バンダイ　6800円

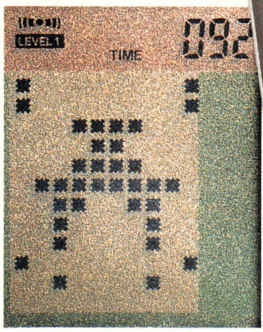


⬆おかげで、バーコードもののゲームはずいぶん多くなってきた。これもそのひとつ。バンダイの『データック』だ。

スーパーパズルマスター

不規則にへこんだブロックの塊に、画面の右から現われるブロックを押し込んでスキ間をうめていく。『テトリス』タイプの液晶ゲームだ。
●エポック社　2980円

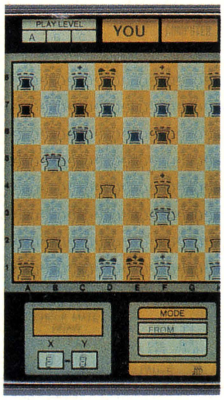




➡画面右から出てくるブロックにはいろいろな形のものがあるが、どこにどう入れるかをまちがうと、アウトだ。

チェス

何種類かあるチェスのコマの形を工夫して、うまく液晶ゲームに対応されている点が興味深い。チェスもコンピューターがお得意のゲームのひとつだ。この機種では、コンピューターの性格を防御的、攻撃的に2段階に変えられる。
●学習研究社
8800円





⬅つぎにどんな手を打ったらいいかを、プレーヤーに教えてくれる機能も付いている。なかなか親切なのだ。

メジャーになれるか液晶ゲーム

液晶ゲームが世に出て、10数年。あ、これはもう言ったか。とにかく、いままでとんでもない数の液晶ゲームが作られてきたのだが、ことキャラクターものに限って言えば、かなり短いサイクルで世代交代が行なわれてきたようだ。これは、液晶ゲームに限らず、キャラクターものの宿命ともいうべき現象ではあるが、なんとももったいない話だ。

オセロなどのボードゲームは、誰かとサシで向かいあってやる楽しさに液晶ゲームがかなうはずもない。そうすると、液晶ゲームの本来の楽しさを引き出せるのは、アクション系のゲームなのではなかろうか？　という疑問も出てくる。液晶ゲームが、もう少しメジャーになるためには、まだ、多少の時間を必要とするのだろうか？

GOODS

明日は成人式だけど、考えてみればこれって、年齢が大人になるだけなんだよね。もちろん年齢も大切だけど、精神的に成長しなければ大人になったっていえないよね。見た目はおっさんみたいだけれど、話をしてみるとガキなんて人は世の中にゴロゴロしている。その逆に見た目は幼いけど、物事をちゃんと考えている人もいる。やっぱり中身が大事なんだよね。さあキミたちも、ふだんの努力を惜しまずに、りっぱなアダルトになってくれ。大人はいいぞ。

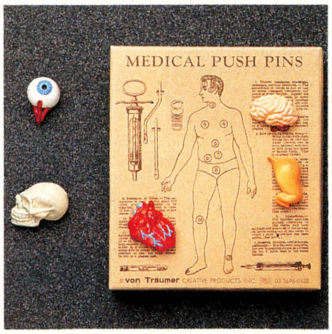


⬆壮大な『三國志』の世界を題材にした、将棋やチェスのような感覚で遊べるボードゲーム。一騎討ちや計略、外交などの戦略は13種類あり、4種類のオプションシナリオも用意されているのだ。**●三國志III 盤上遊戯 4800円 光栄 ☎045・561・6861**



⬆最近発売されたばかりの『ロックマン５』に、文具シリーズが登場だ。下敷にはゲームマップ、ノートには敵キャラクターの弱点とストーリーの全容、カンペンには敵の武器と、ゲームの攻略に役立つ情報がぎっしり。同時に勉強もできちゃう。**●ロックマン５文具 メモ帳 各150円 下敷 各200円 ノート 各200円 カンペンケース 各500円 えんぴつ各60円 消しゴム100円 ツインペン100円 バンダイ ☎03・3847・5101**

⬇頭蓋骨、脳、心臓、胃、眼球とちょっと不気味な人体の臓器がプッシュピンになっちゃった。日ごろ、健康に気をつかっていない人にぜひ持っていただきたい一品です。**●メディカル・プッシュ・ピン 980円 東急ハンズ ☎03・5489・5111**





⬆スイッチを入れると突然ペンが踊り出す。なんともヘンなペンだけど、これがまた楽しい。思いもかけない文字や絵が描けてしまう。ペンを持つ位置や角度などでいろんな線が描けるぞ。**●くるくるぺん 2480円 ジップ ☎03・3408・3102**



⬆⬇最近の世の中は計算づくめ。そうくりゃ計算機のひとつやふたつ持っておきたいもの。といってもただの計算機じゃつまらない。ゴールドバー型は重厚感が漂い、フロッピー型は間違って本当に使ってしまいそうだ。**●ゴールドバー型計算機 2900円 フロッピーディスク型計算機 1800円 カチンコ型計算機 1200円 東急ハンズ ☎03・5489・5111**



VERY GOODS

どこでも使える液晶プロジェクター

このごろ、持ち運び便利なビデオプロジェクターが相次いで発売されている。背景には、ビデオカメラの普及が影響していると思われるけど、好きなところで大画面上映ができるところがウケている秘密かも。壁や天井など、白いところがあれば大丈夫なんだよね。また、スクリーンがあれば野外でも上映でき、アウトドア志向の人に持ってこい。星空の下で映画を観るなんてロマンティックだよね。もっともポピュラーな使いかたとして、ビデオカメラで撮ったばかりの映像を、その場で上映するってのが流行りそう。使いかた次第でいろいろな活用法があるから、自分たちで試してみるのもいいぞ。

➡持ち運びがラクな380グラムの軽量設計。投射角度も自由に調節できる。6～40型まで好きな大きさが楽しめる高画質の画面に、高音質のステレオスピーカーを内蔵。付属にディスクトップ用の偏光ミニスクリーンもついているのだ。**●液晶プロジェクターCPJ－7 7万5千円 ソニー ☎03・3448・3311**



CD

小泉今日子

BAMBINATER



「気持ちよく踊れる」がコンセプトのKYON^2 １年５ヵ月ぶりのアルバム。

藤原ヒロシ、元フリッパーズギターの小山田圭といった、６人がプロデューサーとなって、１枚のアルバムに仕上げられた。だからジャズあり、レゲエありと、１曲１曲がバラエティーに富んでいて、やたらと個性的なのだ。この季節に多いベスト盤ではなく、７曲すべてが新曲。堪能して聴いちゃってくださいな。

●ビクター音楽産業／発売中／2500円[込]

YOKO OGINOME

BEST HITS NON STOP CLUBMIX



クラブミックスと銘打ったアレンジが、全曲に施されている。ダンスビートを自在に操る荻野目ちゃんの'92年の集大成。

●ビクター音楽産業／発売中／2700円[込]

角松敏樹

君をこえる日



11月１日に先行発売されている、『君たちへ…～BONとYUKAのBALLAD～』を含む、全５曲入りのミニアルバム。

●BMGビクター／発売中／2000円[込]

木根尚登

Roots of The Tree



音楽のみならず、その多彩な才能を披露する木根尚登のソロ第１弾。TMNでは絶対に聴けない、暖かい感じの楽曲が中心。

●EPICソニー／発売中／2200円[込]

Wink

Raisonné

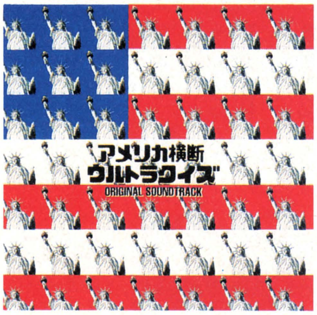


デビュー曲から最新シングル『リアルな夢の条件』まで、これまでのシングルをすべて収録した、ベストヒットシングル集。

●ポリドール／発売中／2500円[込]

テレビサントラ

アメリカ横断ウルトラクイズ



夏の風物詩、ウルトラクイズのサントラ盤。罰ゲームのときに鳴り響く音楽なんかも収録。その筋の人でなくても、楽しいです。

●ファンハウス／発売中／2500円[込]

ゲームミュージック

MIDI POWER Ver.2.0



MIDI音源を使ったゲームミュージック。『グラディウス』など、３タイトルを収録している。MIDI POWER講座つき。

●キングレコード／１月21日発売／2800円[込]

BOOKS

画/S・ビースティー 文/R・プラット

クロスセクション



有名な建築物や乗り物を輪切りにしちゃったイラスト集。今回輪切りにされたものは、船、潜水艦、戦車、ジャンボジェット機、汽車、エンパイアステートビル、スペースシャトルなど19点。いままで見ることができなかった乗り物などの構造がひと目でわかるのだ。各部分には名称と説明がついていて、知識も同時に身につけられる。ボーと見ているだけでも楽しいぞ。

●岩波書店／2300円[込]

吉田和明

あしたのジョー論

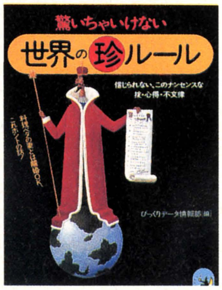


あしたのジョーが生きた時代とはなんだったのか。ジョーと尾崎豊の比較が興味深い。

●風塵社／1400円[込]

びっくりデータ情報部編

世界の珍ルール



そんなのアリって驚くようなルールの数々。日本じゃ考えられないようなものばかり。

●青春出版社／480円[込]

折原一

七つの棺



全編密室殺人をあつかった異色の短編集。有名な作品のパロディーになっている。

●東京創元社／630円[込]

VIDEO,LD

Tバックの花嫁



またまた飯島愛ちゃんの新作ビデオが発売されるのである。今度は愛ちゃんが変装マニアになって、カラダを張って、連続殺人犯を追っかけるというストーリーなのだ。婦人警官でもないのに、婦人警官の姿になってみたり、タイトルどおりのウェディングドレスを身にまとったりと着替えにも大忙しの愛ちゃんなのだ。こりゃ春からエンギがいいわい。

●ジャパンホームビデオ/70分/1月22日発売/14800円

90分でおぼえる麻雀



ぜひとも麻雀を覚えたいという人に絶対オススメしたいのが、このビデオなのだ。麻雀のルールから役作りまで、90分でサラリと覚えられちゃうよ。これで接待麻雀もチリバツ。

●イメージファクトリー・アイエム/92分/2月10日発売/4800円［込］ 監修：日本プロ麻雀連盟会長 灘麻太郎

吉本新喜劇 吉本コメディ名作選①〜⑤



ダウンタウンやトミーズの所属する吉本興業。漫才師が人気の吉本興業だが、吉本新喜劇こそ、吉本興業の真骨頂なのだ。いまでは辞めてしまった花紀京のギャグが暴発するぞぉ。

●FUNAIビデオ/各75分/2月21日発売/4757円 出演：岡八郎、花紀京、間寛平 船場太郎、前田五郎（吉本興業）

フライド・グリーン・トマト



『ドライビングミスデイジー』の主演、ジェシカ・タンディとキャシー・ベイツのアカデミー賞受賞女優ふたりによる感動ドラマ。初老の女性と中年女性の友情を描いてるのだ。

●アスキー映画/130分/'93年1月1日発売/15800円 監督：ジョン・アヴネット 出演：ジェシカ・ダンディほか。

ザ・リスク



金が手に入ると、すぐに競馬で使い果たしてしまうギャンブル好きのヘンリー。彼が謎の女と知り合い、恋というギャンブルにおちていくのだ。馬も女もこわいものなのだな。

●バンダイ・ビジュアル/88分/'93年1月21日発売/15000円 監督：カート・ボス、出演：テレンス・スタンプほか。

Feel Mie Special-Sound Picnic/谷村有美



92年にコニファーフォーレストで行なわれたライブの模様を完全収録。32ページのブックレットがついた完全限定生産版なのだ。売り切れたら、二度と手に入らないかも……。

●ソニーレコード/59分/1月21日発売/5340円 収録曲：『ときめきをBelieve』、『FEEL ME』、『今が好き』ほか全10曲。

ももいろぞうさん①〜⑤



フジテレビの朝の番組『ウゴウゴルーガ』での人形劇『ももいろぞうさん』がビデオになるのだ。ただし、ビデオでは北京語やドイツ語はなし。英語と日本語の2ヵ国語だけ。

●フジテレビ・ポニーキャニオン/30分/1月21日発売/2718円 監督：イアン・マンロー 製作：ロン・ソーンダース

CGハイパーアーキテクチャー



建築業界で活躍するCGの作品ばかりを集めた作品なのだ。大林組の建築物のシミュレート映像を集めた珍しいLDだ。

●ポニーキャニオン/30分/デジタルオーディオ/発売中/CAV/3689円

ZOO VI



毎年、この季節になるととくに聞きたくなるZOOだ。唄あり踊りあり（死語）の30分を満喫。そのままスキーに行くもよし。

●フォーライフレコード/30分/デジタルオーディオ/1月21日発売/3786円

鉄人28号 スペシャルコレクション 第2弾 正太郎セット



好評のLDセット第2弾。第28話〜第55話を完全収録。作画検討用につくられた、金田正太郎人形（レプリカ）の特典付きッ。

●タカラ/840分/デジタルオーディオ/1月28日発売/CLV/48544円/7枚組

EXEELLENCE 飯島直子



常夏の楽園・ハワイのサンサン太陽とグラビアクィーンの飯島直子が戯れる。ボンデージもあるってよ、楽しみですな。

●ポニーキャニオン/30分/デジタルオーディオ/CAV/1月21日発売/4660円

Writer 渡辺麻紀

ハネムーン・イン・ベガス

監督／アンドリュー・バーグマン
出演／ジェームズ・カーン
ニコラス・ケイジ







「決して結婚しないこと！」というトンでもない遺言を残してこの世を去ったママ。あれからもう4年も経つのに、ママはいまだに夢に出てきてボクを苦しめる。ボクには結婚したい恋人がいるのに……。

というわけで、今回ご紹介するのはママの呪縛から逃れられない男が一人前に成長するお話だ。主人公はニューヨークの私立探偵。ママの遺言を封印し、やっとこさ結婚を決意し、恋人とともにラスベガスにやってきた。ところがそこに、その恋人にひと目惚れしたギャンブラーが登場。ギャンブラーはあのテこのテで彼女を手に入れようと画策するのだ。

さしずめノリはRPG。プロの勝負師が組織力と金にモノいわせ彼女と彼のあいだに障害を作り、それを金もなければ力もない彼がアイデアと根性でつぎつぎと突破してゆく。が、早くしないと彼女がとられてしまうのは確実。そこで彼が最後にとった手段は？

と、それは映画を観てのお楽しみだが、優柔不断なマザコン男が額に汗してがんばる姿は、かわいそうだけど、大笑い。その姿を見ているだけでおもしろい、イキのいいコメディーであります。

1月下旬公開／アスキー映画配給

ライブ・ワイヤー

監督／クリスチャン・デュケイ
出演／ピアース・ブロスナン
ロン・シルバー





LARKのCMでお馴染みのピアーズ・ブロスナンが主演したサスペンス・アクション。

ワシントンで謎のテロ事件が続発し、上院議員がつぎつぎと消されてゆく。FBIの敏腕爆弾処理班が調査するが、現場にはあるべきはずの起爆装置が見当たらない。それもそのはず。爆弾はなんと液体爆弾。一見水のような液体なので、飲んだ人が爆弾に早変わりしてしまうのだ。こんな爆破装置ってあり？　防ぎようがないじゃない、とでもいいたくなる究極のバクダンだ。まるでFBIが究極爆弾の謎を解いてくれたかのような印象だが、観たあと考えてみると、謎は解けてなかった。う～ん。

監督は『スキャナーズ2』の人なので人体爆破はお手のもの。目の充血にはじまり、身体の膨張、そして爆破と、その過程をSFXで見せてくれるゾ。

1月中旬公開／松竹富士配給

バズーカ発売してー！　アメリカCM情報の巻



どーも、シンコです。もうとっくに年は明けているワケですけれども、ファミ通読者の皆さんはいかがお過ごしでしょうか？　あいかわらずファミコンざんまいなんでしょうかね？『FFV』だとかいろいろ出ましたもんね、12月には。

ところでこないだ、ゲームボーイの『スーパーマリオランド2』のCMのUSA版を見たっスよ。日本のCMのほうはモデルアニメっつうか、粘土アニメでなかなかカワイクてよかったけど、アメちゃんモノもオモロいっスよ。例のワリオがものスゴイおっかないカオで、「エヘヘ」なんていう具合でオドロオドロしいテイストで、なかなかグーですよ。それと日本ではいっこうに発売されないスーパーNESのバズーカモノの新作ソフトのCMも面白かったっスよ。もうティーンのガキんちょが、ソファーとかに隠れながらバゴンバゴンバズーカを撃ちまくるんだけど、モニターのなかの敵もバゴンバゴン撃ちまくってきて、家のなかのスタンドだの花瓶だのを破壊しまくるなんつー内容なんスけどね。アレ見たら誰でもバズーカ欲しくなりますよマジで。出せばいいのになー。ニンテンさん。あとアレっすよ、シンプソン。スーパーNESの『バーツナイトメア』、これは友人が持っていてプレーさせてもらったんスけどね。超オモしろいっスよ、マジで。超ムズかしいですけどね。

このことはまた今度、詳しく書かせていただきますよ。今年もヨロシク。

そだけ! アイドリスト 3
IDOLIST
final word on idol

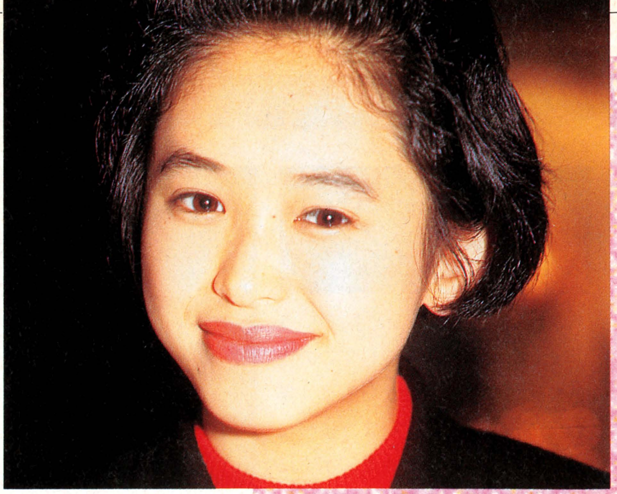
やっぱり生のステージを見るってのは違いますわな。 まず行ってみなきゃ。

今週のコレ

映画『ちびまる子ちゃん』でエンディングテーマ曲、由美子ちゃんの声質が十分に活かされちゃってる曲なのだ。正統派アイドルって代名詞も納得です。



だいすき
高橋由美子
●ビクター音楽産業 1000円
NOW ON SALE



キャンパスラブを歌う
横山知枝ちゃん!

――さっき雷が鳴ってたんですけど、雷は大丈夫?

横山知枝(以下、**知枝**) ええ。ぜんぜん恐くないです。

――地震、雷、火事、オヤジだったら、どれが恐い?

知枝 火事……ですかね。

――じゃあ、いま自分の部屋にいると想定しましょう。火事です。何を持って逃げましょう?

知枝 とりあえずお財布は。カードなんかも入ってますし。

――まず財布をポケットに入れて、まだ両手が空いてます。さて、どうしましょう?

知枝 うーん、いま家にバナナがあるんで、バナナを持って(笑)。あとは何だろう?

――何か大切な宝物とかは?

知枝 ああ。貯めておいた手紙とか。ファンのかたにいただいた手紙とか、お返事は書くようにしてるんですけど、トロいもんで。それを持って逃げるかな。散らばってたらかき集めて。でもこうやって考えてみると、とりあえずお財布があればいいかな、って思っちゃいますね。あっ、そういえば、昨日新しいコートを買ったんですね。それは北海道デビューさせようとしてるんですけど。っていうのはちかぢか北海道に行くので。それは着ないともったいない

●知枝ちゃんの7ヵ月ぶりのシングル、『Hey! Baby』が'92年1月21日にリリースされる。その間の成長をとくと聴いてみてね。
●ジャケットの写真もがんばってる。「友だちに、サリーちゃんのパパだって言われました」。
●レターのあて先
〒153 東京都目黒区中目黒3-22-1
フォボス
横山知枝 WF係
Hey! baby
ポニーキャニオン
1000円[込]



▽*YOSHIE HAYASAKA*



⬆小さい体にもかかわらず、放ってるパワーが強烈なんですよね~。

『キミは大丈夫』発売記念イベント
早坂好恵ちゃんも絶対大丈夫!

早坂好恵ちゃんのニューシングル&アルバムの発売を記念して、池袋サンシャインビル、噴水広場でイベントが行なわれたのだ。ステージでは同じ事務所の先輩、ちびっこギャングのふたりが司会を務めて、大ボケかましの連続。

それから、題して、トイレットペーパーの芯を早く出しなさいゲーム! というゲームコーナーもあったのだ。内容は……タイトルから導き出せますよね?

いやしかし、こうして生で聴く好恵ちゃんの歌っている姿は、じつにいい。「がんばろう!」って歌ってるのが伝わってくるのだろうか。楽曲もいいんですよ、ダンナ。ぜひ。



⬅ライブのあとはサイン会に突入。直筆サイン色紙が手渡された。

体は大成功!!

□月○日(美女と野獣)

『美女と野獣』を読み終えました。人間外見ではないな、と格好いいセリフを言いたくなる本だった。

ところで、エドワード・ファーロングって格好いいと思いません? ホットヌードルのコマーシャルで共演したんだけど、間近で見るといちだんとカッコイイ! ちょっとした仕草もいいですよねぇ。初めて会ったときは緊張したけど、ここは英会話部のみせどころとばかりに、英語で自己紹介。話をしたのはおもに撮影中。通じたかどうかは本人に聞いてみてね(ムリですね)。バスのなかでゲームボーイで遊んだりしてるうちに、学校の友だちみたいに仲よくなれて。いま考えると、人生で最高の日だったのかも♥♥♥♥♥♥♥♥♥

んで、それは持って逃げます。
――じゃあ、それは着て外に出ましょうね。
知枝 そうですね、着て出たほうが早いですね(笑)。
――話は変わるけど、新曲が出ますが。聴いたら淡い、セピアっぽい色が浮かんだんだけど。
知枝 そうですね。自分でも気に入ってまして。キャンパスラブっていうのがテーマなんです。
――キャンパスラブ。いいね。
知枝 (笑)いいですよねー。
――キャンパスラブ、どう？
知枝 なかなか新鮮で(笑)。いいですよね。やっぱり、自分にいちばん近いですし。だから歌いやすかったんですけど。だから私の年代とか、もっと下の中学生とか、高校生とか、恋について悩みますよね。そういうときに聴いて、「よーし、がんばるぞ」って、元気が出ればいいなっていう曲です。
――知枝ちゃん自信は、いま後押しが必要だったりしないの？
知枝 そうですねー、んー、今は、うーん……(笑)。とにかく、'93年って、自分のなかでの再スタートっていう感じなんです。

▽*CHIE YOKOYAMA*



CM Girls!!!! 田辺あゆみ AYUMI TANABE

今回は、ジョンソン・エンド・ジョンソンのベビーローションのCMに出演中、大きな瞳がまぶしい田辺あゆみちゃんの紹介です。雑誌セブンティーン、レピアス化粧品、三晃金属、味の素サマーギフトなどのCMでも美少女ぶりを発揮してた女のコなのだ。まだ中学生ながら、スタイルのよさはトップモデル並のあゆみちゃん。アイドル的展開にも期待したいね。

DATA
●'78年2月21日生まれ
神奈川県出身　身長:175センチ
●ファンレターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-15
東京セントラル表参道ビル512号
オスカープロモーション 田辺あゆみWF系



ジョンソン・エンド・ジョンソン ベビーローション



NIKKI 日記 3週連続 パリジェンヌ vol. 3

今村雅美

トマトは嫌いと言い張る雅美ちゃん。本人が思っているほど好き嫌いは少なくないようだ。

□月△日(英会話部)
じつは私、英会話部なんです。そう見えます？ 英語といえば中学から新しく加わった教科ですし、ちょっとはやる気を見せないとね。でも、ほとんどが雑談しているあいだにクラブの時間は終わってしまうの。当然、雑談は日本語。もちろん雑談ばかりではありません、ちゃんと英語の映画も観るんです。日本語の字幕がついてるやつ。そうです、この英会話部というのは名ばかりで、一度も英会話なんてしたことない!! すごいでしょう。今日もその気楽なクラブの日。クラブって楽しいですよね。私、英会話部に見えます？

□月×日(撮影)
今日は『うれしたのし大好き』のエンディングの撮影。演技をするんだけど、セリフがないから難し～い!! 演技はセリフだけじゃなく、動きも重要なんだと実感。少し成長したかな？ 自分がイメージした演技とはちょっと違ったから、自分に100点満点はつけられない。自分の思いどおりの演技ができるように、もっともっと勉強しなくちゃ。でも、撮影自



洋画が大好き

●今村雅美(いまむらまさみ)
'79年11月2日静岡県生まれ
血液型：A　趣味：読書
●洋画が大好きだという雅美ちゃん。ファンレターを出すなら、おもしろい映画のタイトルも書いて、教えてあげるといいかも。
●レターのあて先
〒150 東京都渋谷区神宮前
4-3-14-403
オスカー　今村雅美係



はがきに3週ぶんのキーワードを書いて、ファミ通「パリジェンヌ」係まで。抽選で10人に、サインをプレゼント。

今週のキーワード
かり

DERBY



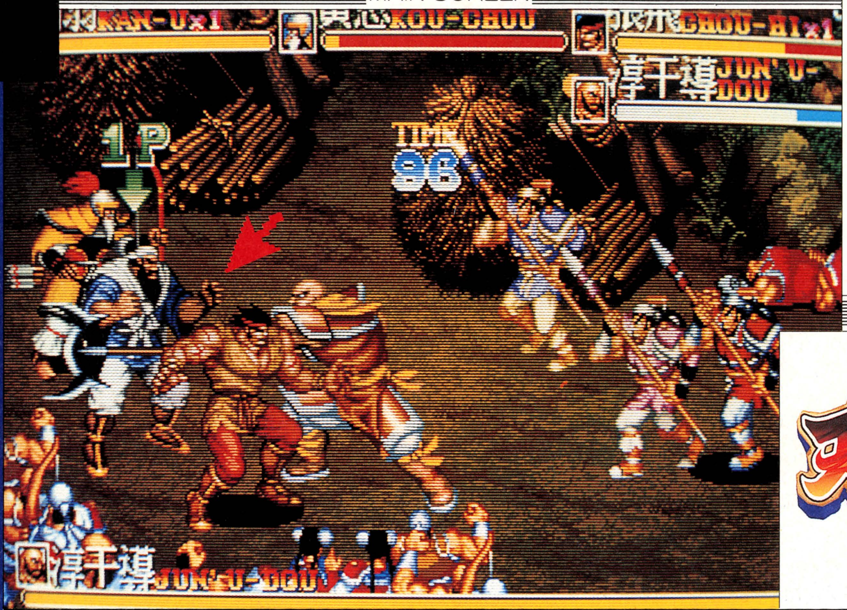
アーケードウインドーズ3.0

Arcade Windows 3.0

CHINA

引っ越し作業をして気づいたが、荷物のほとんどがゲーム基板。これじゃただの倉庫だ。どう考えても人間の住むところじゃないぞ。どうにかしたいが、どうにもならぬな。

MAIN SCREEN



COMMENT

三国志を知っているか？　遠い昔、中国での話だ。詳しいことは世界史の教科書を読むなり、三国志に詳しいヤツに聞くなりして、理解せよ。学年にひとりは時空を超えた三国志野郎がいるはずだ。んで、その三国志を原作としたマンガ『天地を喰らう』がカプコンによりゲーム化されたのは数年まえ。ちょっとアクション要素が強化されたその続編が登場するぞ。

TITLE



静かなゲーセンを捜し出してQサウンドの恩恵を受けよう

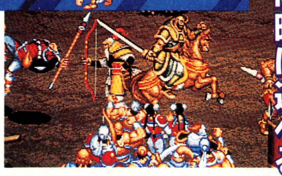
『天地を喰らうII』は横スクロールのアクションゲーム。同社の『ファイナルファイト』のキャラを三国志の猛者にしたものだね、こりゃ。

三国志を知らずとも



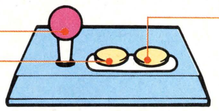
⬅三国志初心者にもわかるように懇切丁寧なデモが流れる。これですべて理解するべし。

3人までなら同時に遊べる



➡ひとりでも遊べるし、3人でも遊べる。協力しあって臨むのがベスト。

HOW TO CONTROL



8方向レバー　キャラクターを移動させる。間合いが近ければ相手を掴む。

Bボタン　ジャンプやタックル攻撃などをするために使う。

Aボタン　攻撃をするためのボタン。レバーと組み合わせて使え。

5人の力強いやつら



関羽
劉備の義弟。義を重んじ、文武を兼ね備えている武将だ。攻撃力、防御力ともに高く、タックル系の技が得意。



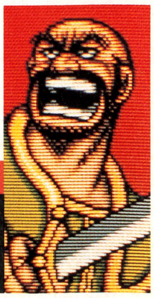
趙雲
大胆ながら沈着冷静なヤツ。無口だがやるときはやる。攻撃はすばやいが、防御力はちと低め。



張飛
劉備ら義兄弟の末弟。酒と戦いを愛する根っからの戦闘野郎だ。握力が高く、掴み系の技で相手に脅威を与える。



黄忠
ジジイながら弓の腕は天下逸品。その腕は100歩離れた場所から柳の葉を射抜くらしい。長距離攻撃が得意。



魏延
非道の太守を斬って、劉備軍に身を投じる。身のこなしが軽く、ジャンプやタックル攻撃が得意。防御力も高いぞ。

全9ステージを戦い抜き曹操を追い詰めろ

ステージは全部で9つ。劉備を亡き者にしようとする曹操を倒すため、5人のパワフルなやつらが立ち向かっていく。ラクに進むためには、友人を連れてきて3人で遊ぶのがよい。しかし、諸般の事情で集まらなかった場合はしゃーない。必殺技と金の力で突撃だ。

ちなみにAボタンとBボタンを同時に押せば、カプコンお得意のメガクラッシュが使えるぞ。これで画面上の敵すべてにダメージ。



⬅馬に乗ってしまえばこっちのもの。見下ろしてやれ。

戦いの基本はやはり馬だ



⬅カメを取ると馬が出現する。カメといっても亀のほうではない。





⬆レバーを左に入れておき、右に入れると同時にAボタンを押そう。強力な真空剣が使えるぞ。



⬅Aボタンを連打すれば流星剣がほとばしるぞ。

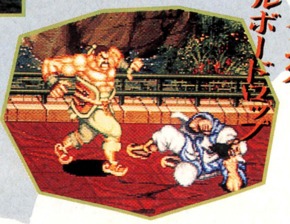
必殺技でガツンといこう

レバーを下に入れてからす速く上に入れると同時にAボタンを押すと強力な必殺技が出るぞ。









天下を盗るには苦労てんこ盛り



⬅いきなりそんなこと言われてもね。理解できないっす。



⬅鮮血がほとばしる。ちと残酷な気が……。



⬅カプコンのゲームは火だるまになるパターンが多いみたい。





⬅女を抱えちゃってこれじゃマズイよ。



⬅火に向かって突撃。でも、敵は反対方向なの。逃げたのか？



⬅噛みついてくる獣状態なヤツも出現。子泣きジジイのようでもあるな。



食いしん坊万歳なボーナスもあるでよ



⬇レバーとボタンを駆使して皿の上の食物を消化せよ。食べ残しは失礼だからな。



⬆ボーナスゲームは早食い競争と力自慢。どちらも人間の本能のままに行なわれるものでわかりやすい。食えといわれりゃ食うしか！

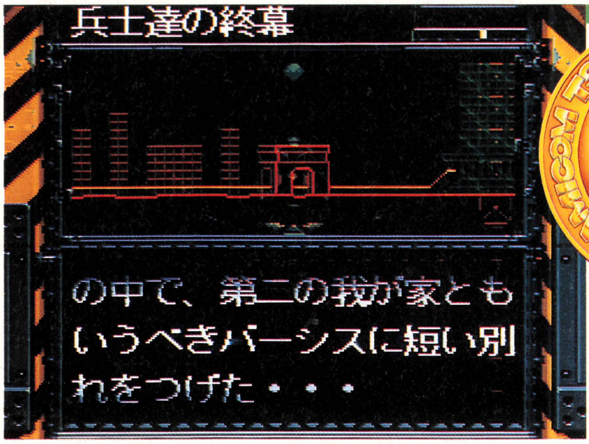
COLUMN



Qサウンドです。はい、では試聴。あー難しいぞこのゲーム。寄るな触わるな近寄るなこの下衆野郎め!! そんなわけでゲームに夢中でQサウンドの効果がよくわかりませんでしたが、音を聞くことだけに集中すると、んー、確かに広がりを感じさせてくれやがります。イカスゼアーチャーコミュニケーションズ。あのヤバゲな噂(じつは××は△△説)は、ガセネタだったのかなあ。

ただ、ノイズ渦巻くゲーセンでその効果が発揮できるのか、という点では疑問があります。ゲーセンでこのゲームをプレーするときは、まわりの野郎どもに「うっせんだよこの腐れ外道」などと言い、黙らせるといいですが、殺されるので大凶。

ファミコン通信ベストコレクションは、ファミ通編集部が独自に選び出した良質のソフトを独特の切り口で紹介するコーナーです。



重装機兵ヴァルケン

Vol.6 END

構成：野崎平路

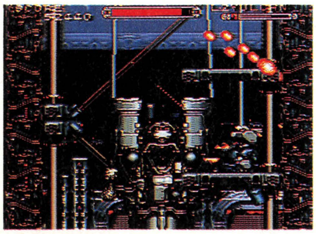
スーパーファミコン SF	アクション	カートリッジ
	メサイヤ　発売中　8800円	8メガ

このゲームでは合衆国軍と連邦軍の戦争が舞台。戦争を肯定したくはないが、戦争のある世界に送りこまれたら戦うしかない。それがたとえゲームのなかであったとしても。生命の危機にさらされながらも、その生命を守るために戦う。実際に命を落とすわけではないので緊張感は半減するが……。そして敵を殺しまくった結果として戦争は終結する。エンディングが幸か不幸かが、兵士として、またはヴァルケンのパイロットとして完璧だったかどうかの判断材料となるだろう。

ひとつひとつの作戦の積み重ねが戦争終結に

STAGE 1

ここでの作戦は敵コロニー内で建造中の戦艦破壊。戦艦が粒子砲を撃てないようにエネルギーユニットを破壊せねばならない。



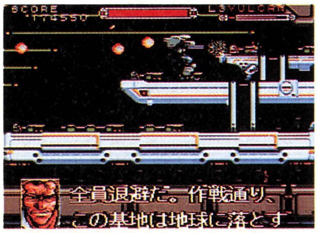
STAGE 2

このステージでの作戦は、月面にある敵の鉱石加工設備の破壊。奥には大型機動兵器が待ち受けているので要注意。



STAGE 3

小惑星に作られた敵基地アーク・ノバ。最初の作戦ではここを陥落させることだったが、途中で変更になってしまう。



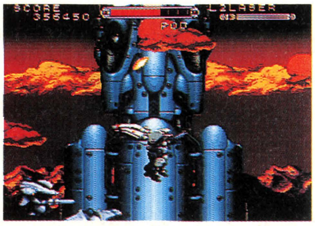
STAGE 4

アーク・ノバでの作戦に手間取り、艦に戻れぬまま大気圏を突入することに。無事地球に降りられるが、ここで仲間を失う。



STAGE 5

アーク・ノバが消滅し敵の宇宙戦力は低下。戦力補強のため打ち上げられるシャトルをつぶすのが、このステージでの作戦。



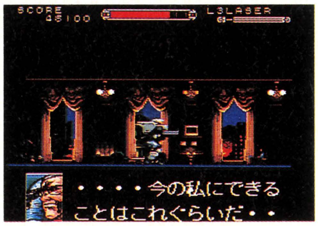
STAGE 6

6時間以内に味方と合流しなければならぬが、目の前には敵の高射砲が配備された山が立ちはだかる。高射砲破壊が目的。



STAGE 7

味方と合流したあと国会議事堂の制圧の命令を受ける。ここを制圧すれば合衆国軍の勝利で戦争は終結するはずだったが……。



ENDING

連邦軍の大統領の自決とベルダークの敗北により、戦争は終焉を迎える。クレアの待つバーシスに帰り、ハッピーエンドに。

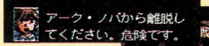


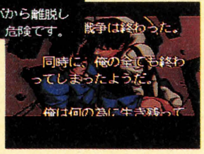
もうひとつのエンディング

先週号で紹介したように、ステージ3と5のどちらかいっぽうでも作戦失敗になると、不幸なエンディングに。戦争は終わるが、クレアを始めとするバーシスの仲間が全員死亡するという、とてつもない不幸にみまわれてしまう。



⬅戦争が終了するまでのストーリーまでは同じ。だが、最後は違う。

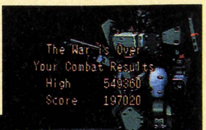




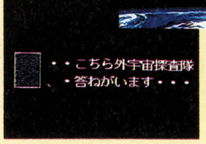
➡こうなるなら、仲間がいた戦争中のほうがよかったように思える。

ストーリーは続く…

エンディングを迎え、しばらくすると奇妙な通信が入ってくる。途切れ途切れでわかりにくいのだが、宇宙調査隊からのものとわかる。じつはコレ、ストーリーがメガドライブの『重装機兵レイノス』へと続くという意味なのだ。



➡何もせず待ち続ける。スコアが表示され、しばらくすると……。



⬅通信が入ってくる。途切れ途切れの通信は、何度かくり返される。



ELFARIA
エルファリア
其の六

SF スーパーファミコン	RPG	バックアップカートリッジ
	ハドソン　発売中　9500円	12メガ

みなさん旅行は好きですか？　日常とまったく違う空間に身体と心を委ねるのは、とても貴重な体験となります。残り少ない冬休み、または来たる春休みを利用して、『エルファリア』の観光地を巡ってみるなんてのはいかがでしょうか。今回はちょっとおるるぶなことを企んでみましたが、攻略にも役立ちます。**文：みむうん**

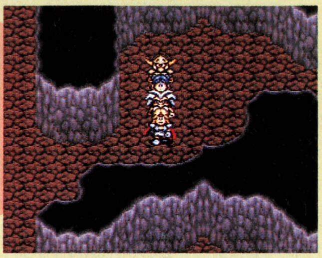
エルファリア観光名所案内の巻

『エルファリア』の世界には、魔物に占領された町や砦ばかりではなく、多くの見どころ、遊びどころも用意されています。それらは自然ポイントと呼ばれ、とくに魔物の支配下には置かれていないところが特徴。したがってワールドマップでは、ポイント上に魔物のグラフィックが表示されていません。つい見過ごして先へ先へと進んでしまいがちですが、それはじつにもったいない話。

自然のままの景勝、そこでしか見られないめずらしい生き物たち。そしてさまざまな名産品。これらのポイントは、きっと冒険の旅にうるおいを与えてくれるはずです。

1章の見どころ

ガル山



あし	スンガ町より徒歩８時間。トテ馬車による送迎サービスもあり。
やど	ロッジ積木の部屋（１泊２食2000～）が好ロケーション。
名物	ウルフの遠吠えステーキ、ファンガス鍋など。
みやげ	毒消し草取り放題。山頂の宝箱にはソードII。

アバの森



あし	ロス砦から直行バスで20分。ガル→アバの周遊券もお得。
やど	ペンションぷう・ふう・うー（１泊２食12000円～）。女性に人気。
名物	イエティの踊りは年中無休。風の月中旬は紅葉のピーク。
みやげ	ファイアアーマーは火のパーティーによろこばれます。

１章カナーナ国には、２ヵ所の自然ポイントが存在します。まずは標高2280メートルを誇る、ガル山。細くくねった山道を上ぼっていけば、途中、樹木の精トレントや人なつっこいウルフたちが、やさしく迎えてくれるでしょう。五合目あたりからは高山病の恐れもあるので、ハーブは多めに持っていきましょう。

ロス砦の南にあるアバの森は、この国ではめずらしい雪男の棲息地です。おとなしい生き物ですが、まれに人を襲うこともあります。用心しつつ、緑のなかでリフレッシュ。

2章の見どころ

ウルの穴

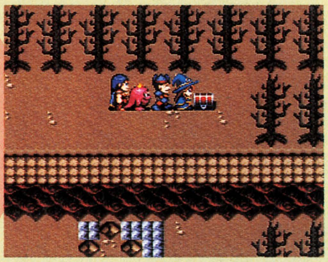


あし	ギスト発特急うる号で南ウル下車。
やど	ペンション夢一文はカラオケあり。
名物	ワーベア（肝臓には猛毒あり）が美味。
みやげ	最奥部ではルビー原石の発掘即売も。

フォレスチナ国の名所は、ウルの穴。地下に伸びる鍾乳洞が探険気分を盛り立てます。落とし穴が多いので、足元には注意してください。

3章の見どころ

レイの原



あし	ボアより帝国レンタカーが便利。
やど	プチホテル私の青い鳥、その他５軒。
名物	からっ風。水の月には月見草が満開。
みやげ	ウインドメイスは一本ずつの手作り。

ムーラニアの最終拠点、ボアの町から西に見える大草原。ブンブン飛び回っているリザードフライは、幸運のメイスを隠し持っています。

4章の見どころ

キメラ岩



あし	クリフ村より貸し自転車（片道18分）。
やど	旅荘・獲瑠播庵（新館）は素泊りも歓迎。
名物	民俗舞踊キメラダンス（見ると石化）。
みやげ	最高級スケイルアーマー。キメラ石。

〝思い出の国〟でも悪名高い、凶暴なキメラが住み家とする険しい要害。一見の価値はありますが、生半可な気持ちで立ち寄ってはいけません。

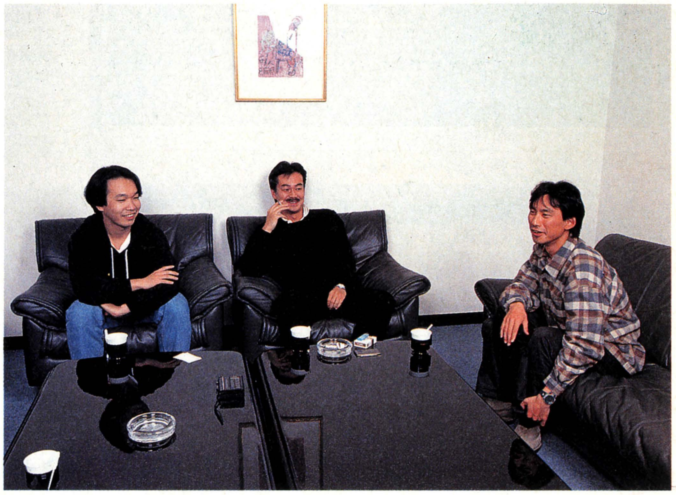
発売元／ファミコン通信編集部　株式会社アスキー
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
スリーエフ南青山ビル
平成5年1月29日発行
〈VOL.65〉

FF新聞
FINAL FANTASY POST

初めてのキミも『FFV』から始めよう！

FF座談会

ボンジュール！　今日はエレガントなレイアウトになって最初のお披露目なの。内容もスマートに行くわよ!!



タダじゃ転ばない かしこいモンスター

——今回の『FFV』には、青魔道士の"ラーニング"や、魔獣使いの"あやつる"など、新しく登場するコマンドが多数あるので、戦闘のプログラムを担当されたかたは苦労されたんじゃないですか？　かなり複雑なプログラムを制作されたのではないかと思うのですが。

坂口　彼が戦闘のチーフです。

伊藤　大変でした(笑)。いろんなアイデアをできる限り詰め込みましたから、必要となるデータの数が異常なほどあったんです。

——コマンド以外にも、たとえばダンシングダガーを装備したときのように、ひとつのアイテムで何パターンものアニメーションをするものもありますよね。

伊藤　大変でした(笑)。

坂口　彼を見てて大変そうだなと思ったのは、どのジョブを使ってもクリアーできるように調整していたところですね。それに、モンスターのリアクションも考えられています。モンスターは、プレーヤーがどのジョブを選んでプレーしているかによって、攻撃方法を変えてくるんです。ですから、一度クリアーした人が、また最初から遊ぶときに、いままで選んだことのないジョブでプレーしてみると、同じモンスターに対して違った印象を持つはずですよ。

——ジョブやアビリティの選びかたは、プレーヤーによって異なるでしょうから、プレーヤーによって異なったモンスターの印象を受けるというわけですね。

坂口　そうです。モンスター1種類ごとに、すべてのジョブに対する対処法をそれぞれ持たせているんです。パーティー全員をみんな同じジョブにしてプレーしている人は、あまりいないと思うんですが、そうやってプレーしてもらえると、モンスターの攻撃方法の違いがよくわかりますよ。その点に関しては感心しました。

伊藤　容量の関係で全ジョブ共通対応のモンスターもいますが、戦闘やジョブの選択にメリハリをつけるために、モンスターにはできるだけ特徴を持たせました。

青魔法がスゴイ レッツ・ラーニング！

——プレーヤーによって、ジョブの育てかたが、いろいろあると思うんです。たとえば、"ダッシュ"を覚えたら、もうシーフは育てないとか。でも、そのつぎに覚える"ぬすむ"というアビリティを使い始めてみると、これが意外とクセになっちゃってやめられない。

伊藤　基本的に、使えないジョブってないんですよ。どれも、使えば使うほど味が出てくるっていうか。プレーヤーごとにアビリティの使いかたは違うでしょうが、そこがまたいいんです。「きっと、この使いかたは誰も知らないだろうな」っていうような使いかたが、たくさん発見されるでしょうから。

——わかります。流砂の砂漠に出現するサンドウォームは、キマイラのアクアブレスをラーニングしておけば一発で倒せますよね。それを知ったとき、早く誰かに言いたくなりましたから。

伊藤　でしょ(笑)。サンドウォームのほかにも、そういったおいしい技がまだまだありますよ。

——ボスキャラからしかラーニングできない青魔法はありますか？

坂口　基本的には、全部をザコキャラからラーニングできます。

——では、青魔法をすべて覚えた人も、ボスキャラとの戦闘のときに"ラーニング"をつけておかなくていいわけですね。

伊藤　ええ、大丈夫です。

組み合わせの妙 アビリティシステム

——アビリティの組み合わせかた次第で、キャラクターの強さが著しく変化していきますね。

成田　アビリティの種類が多いから、作ってる本人たちも気がつかなくて、「こりゃ、スゴイ！」って驚くような組み合わせが、いくつかありますよ。作ってる自分たちが、プレーしていて発見しちゃうんです(笑)。最初から考えてできたものだけでなく、アビリティの組み合わせによって、偶然においしいものができてしまうんです。

伊藤　それ聞いてボクは、なんとかしなきゃって思う(笑)。

名前　坂口博信
ジョブ　プロデューサー



アビリティ
とんずら
ぶっこき(ひざのうえで)
ひきぬく(あぶない!?)

HP320/75
装備可能なもの
ひげ、はらの肉(最近ね…)



名前　伊藤裕之
ジョブ　戦闘担当

HP ？？／？？
装備可能なもの
お馬の新聞、はずれ馬券

アビリティ
総流し
マークカード
つっこむ

成田　みんな、伊藤さんには教えないんです。教えちゃったら、伊藤さんはモンスターに対抗手段を持たせちゃうから(笑)。

——それでも、残ってゲームに登場するおいしい技はあります？

伊藤　けっこうありますよ。

坂口　技を見つける楽しさみたいなものを、プレーヤーにも味わってもらいたいと思ったので、あまり取り除かないようにしました。

伊藤　「こんなんあり？」って言いたくなるのも入ってますよ。

クリアーしてからがさらに楽しいRPG

——アビリティをすべて覚えてしまったら、すっぴんにジョブチェンジしたほうがいいんですか？

坂口　一概に、どのジョブを選べば最良かということは言えないでしょうね。『ＦＦＶ』では、ほとんどのジョブがストーリーの前半となる部分で揃いますよね。ですから　必然的にジョブを育てる時間がかなりあるわけです。ジョブマスターにもなれるでしょうし。ただ、ふつうはジョブマスターになってしまえば成長が止まると思うじゃないですか。でも、『ＦＦＶ』にはあるんですよ。そこからいろいろとね(笑)。

——ただアビリティの組み合わせが増えるだけじゃなくて？

坂口　ボクがモニターをやってたとき、「こいつら際限なく強くなるな」って思いました。たとえば、レベル45ぐらいでエンディングを迎えるゲームでは、そのレベル以降のデータって、単にオマケでつけているにすぎないんですね。ですが『ＦＦＶ』には、クリアーしたあとにも遊べるように、データがたくさんあるんですよ。

——レベル70のパーティーに対抗するためのモンスターや、そのモンスターが巣喰うダンジョンなどがある、とか。

坂口　さあ(笑)。でも、そんなことを知らなくても、好きなジョブで、好きなアビリティを使って楽しんでもらいたいですね。



アンニュイな感じがしないでもないひと口コラム

陶酔しやすい人はご注意されたし！

風のクリスタルの異変によって出会う４人の勇者たち。ゲームを進めていくうちに、この４人の過去や因縁が明かされ、さまざまな人間模様がモニターに映し出される。そして、それらをよりドラマチックに演出する役割を担っているのがサブイベントだ。サブイベント発生はクリアーの条件にならないので、見ても見なくてもゲームはエンディングへ向かう。ゲームが進むと見れなくなってしまうサブイベントもあるので、すべてのサブイベントを見たい人は、なにか物語が新しく展開するごとに行けるところへ寄ってみよう。



◀イベントにはたくさんの仕掛けがあるらしいぞ。

踏まれるほど強くなるジョブ

——企画の段階でボツになってしまったジョブはありますか？

坂口　そういえば、潜水夫なんていうのがあったなあ。

成田　かなり昔ですよ(笑)。

坂口　モリを装備することができて、海のなかで戦うと強いという設定だったんですよ(笑)。企画段階のかなり初期に出された案でしたけどね。あとは、獣人なんてのもいたかなあ……。

成田　それがバーサーカーになったんですよ。で、その獣人のアビリティに〝ほのおをはく〟なんていうのがあった(笑)。

——その獣人と比べちゃうと、いまのバーサーカーはちょっと地味ですよね。

坂口　でも、ウチの社内でうまい遊びかたをしている連中は、バッツをバーサーカーにして、パーティーの後列に置いてますよ。

——後列にですか？

坂口　後列から攻撃しても、モンスターに与えるダメージが同じ斧がありますよね。あの斧を装備させたバーサーカーは、最後のボスにまで対抗できますから。

——ただ、バーサーカーは最初のアビリティ取得に必要なアビリティポイントが100で、戦闘中も攻撃を仕掛けるのがちょっと遅いんですよね。さらに、戦闘中はコマンドが入力できないので、大事なところで体力回復もできない。

伊藤　まあ、ハンデを背負えば背負うほど強くなっていくものですから(笑)。ですから、使えそうもないなと思ったジョブにも、手をつけてみてあげてください。もしかすると、とんでもない逸材だったりすることがあるかも。

坂口　踊り子は？

伊藤　ん～あれは弱い(笑)。でも、ただ強いだけのパーティーでなく、たまには踊り子といっしょに旅しても楽しいかなと、ネ(笑)。

アビリティ
キャッシング
プログラム
あやつる

名前　成田賢
ジョブ　イベント担当

HP 384／512
装備可能なもの
VISAカード、キーボード、ラジコンカー



せっかくの宝箱　敵だったら泣くぞ

――宝箱を開けたときに登場する固定モンスターが、ランダムで変化してるように思うのですが。

伊藤　固定の敵ですか？

――ええ。レッドドラゴンが守っていたはずなのに、リセットしてもう一度開けてみると、まれにイエロードラゴンが登場することがあるんです。あれには、何か深い意味があるのですか？

伊藤　たとえば、ゴブリンが守る宝箱を、たまにドラゴンが守っていたりすれば、プレーヤーは驚きますよね。ただパカッと宝箱を開けるだけではなく、「とんでもないモンスターが出てきたらやだな」なんていう新鮮な感動を、プレーヤーに味わってもらいたかったので取り入れてみました。

――では、めずらしいほうが登場し、それを倒せば特殊なアイテムが出るということは……。

伊藤　それはありませんよ。登場したモンスターがラッキーかアンラッキーか、ただそれだけです。

――宝箱と言えば、ジョブをシーフにして〝ぬすむ〟で手に入れたアイテムと、それと同じモンスターを戦闘で倒したときに落とすアイテムとは違いますね。

伊藤　それがあるから、シーフの〝ぬすむ〟が生きてくるんです。倒したときに出るアイテムと同じだったら、誰も〝ぬすむ〟なんて使わないかもしれませんしね。

見逃してない？　サブイベントの怪

――形見の袋というアイテムがありますよね。編集部で『ＦＦＶ』をプレーしている人間には、その形見の袋を持っている者と持っていない者がいるんです。あれは、クリアーに必要なアイテムなんですか？　いちおう、〝だいじなもの〟の欄に分けられていますが。

坂口　そういえば、そんなものもありますね。あれはクリアーには関係ないですよ。サブイベントで手に入るものですしね。

――サブイベントが発生する回数が多いのも、『ＦＦＶ』での特徴ですね。たとえば、北の山で飛竜を手に入れてから異世界へ行くまでに、２回ほどタイクーン城でイベントが起こりますが、見なくても異世界に行けますよね。

坂口　サブイベントはかなりあります。見ても見なくてもシナリオは進みますが、見ておいたほうがキャラクターへの親近感や愛着心はふくらむでしょうね。

成田　ですから、青チョコボや潜水艦なんかを手に入れたら、行けるところには行っておいたほうがいいかもしれませんね。

アンニュイな感じがしないでもないひとロコラム

己の限界を超えて究極をめざせ！

洞窟や塔といったダンジョンのなかには、主人公のパーティーを襲うモンスターどもが巣食っている。プレーヤーはそれを知っていて、敢えてそのなかに主人公を飛び込ませる。だが、まれに、とんでもなく強いモンスターばかりが出現するダンジョンにブチ当たったことはないかい？　じつはそれ、クリアーしたあともプレーできるようにと作られたダンジョンなのだ。クリアーするために必要なレベルが40～45というから、そういうダンジョンに突入するのは、レベルが50前後になってからにしよう。思い出した？　そう、ギルガメやシンリュウのいるトコだ。レベルを十分に上げたら腕試しのつもりで行ってみよう。



⬆クリアーしたあとも、プレーヤーを飽きさせない工夫がてんこもりなのだ。

いろいろと　ご苦労もあったのね

――前作から約１年半経って発売された『ＦＦＶ』。企画開始から発売までに、いろいろと苦心されたこともあったのではないかと、勝手に推測してしまうのですが。

成田　伊藤さんなんて、イベントなりマップなりが合体してからでないと、戦闘画面の仕事に取りかかれないわけですよ。合体してからでないと、バランスの調整なんてできませんから。

坂口　そのことでケンカにまでなりましたよ。「イベントなんて発生しなくていいから、早くマップをつなげてよ」なんて言うから、「そうはいかないんだよ」ってね(笑)。

成田　音楽やメニュー画面なんかも同じで、ある段階まででき上がると、ほかで開発されてきたものと合体させるんです。

――メニュー画面は、従来あったものから短縮コマンドまで、さらに便利になりましたね。ジョブやアビリティを変えると、自動的に装備が最強になりますしね。

坂口　ええ。ただ、あれは攻撃力と防御力を最優先して装備するので、持っている武器や防具によっては、気をつけなければならないこともありますが。

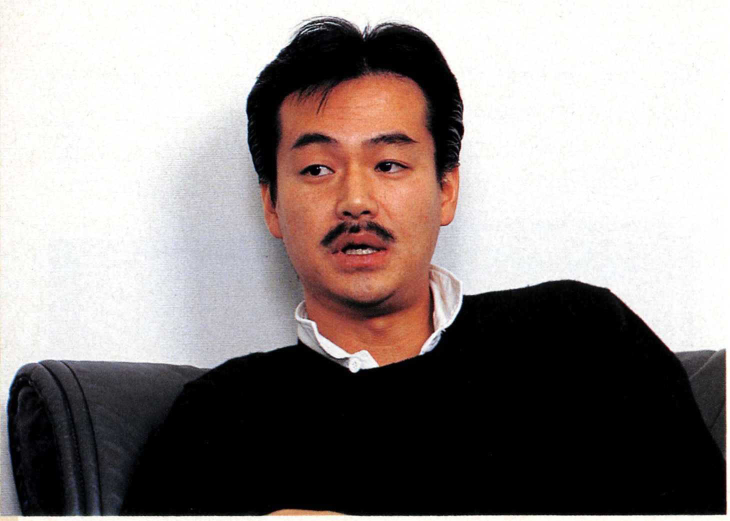
――ボーンメイルや呪いの指輪を装備してしまうからですね。

成田　でも、地味で目立たないんだけれど、ちょっとした小技が盛り込まれてるんですよね。あのメニュー画面のなかには。

伊藤　文字の幅なんかがね。

成田　８ドットのところに４ドットの……。まあ、細かいことはいいんですよ、ふつうの人が見るぶんにはまったく気がつかないと思うんです。でも、プログラマーが見ると「おやっ」と思うでしょうね。あのメニュー画面は、よくできていると思いますよ。

坂口　１年がかりだもんね(笑)。



好きなジョブで　好きなアビリティを使って　楽しんでもらいたいですね(坂口)

ＦＦ新聞模様替えにつき 新コーナー設立・はがき募集のお知らせ

今週から新装開店となったＦＦ新聞では、新たにコーナーを設け、読者のみんなにもどしどし参加してもらうことにしたのだ。募集する内容は以下の４つ。各コーナーの応募要項を読んで、ガスガス投稿してちょ。また、これ以外にこんなコーナーも作ってほしい、という要望も送るとよいぞ。

あて先は、ファミコン通信編集部ＦＦ新聞、各コーナー係。最後に御中をつければカンペキだ。

①『ＦＦ』シリーズカラーイラスト

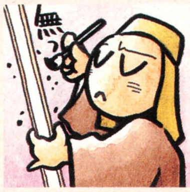
絵心のあるアナタ！ いまこそあなたの才能を発揮するチャンスです。『ＦＦ』シリーズに登場するキャラクターを描いて送りましょう。はがきが載ってガバスももらえてウハウハ状態。

応募方法は、はがき大の用紙にカラーイラストを描いて送るだけ（白黒でも可）。用紙は画用紙やケント紙など、厚めのものを使用してください。はがきを使ってもいいですが、間違ってイラストの上に消印が押されてイヤーン、な状態を防ぐためには、封書で送るほうがよいでしょう。画材は自由。採用者には1600ガバスをあげちゃう♥

締切……とくになし



②こだわりインプレッション



『ＦＦ』を心から愛している人、『Ｖ』のこのジョブについては一家言あるぞっ！ という人は、思いのたけを文章にして応募してみんかね。

締切……とくになし

テーマは『ＦＦ』に関することであれば何でも可。『Ｉ』のマトーヤの家で出てくるほうきが俺は好きだああ！ って文章でもよいぞ。とことんこだわった文章を求む。400字程度で語ってくれ。採用者には1800ガバスを進呈するぞ。さあ書け。

③恒例！ 人気投票（キャラクター・ジョブ）

『Ⅳ』でもやった人気投票を、またまたやっちゃいます。今回対象となるのは、『Ｖ』に登場する人物、およびジョブ。はがき１枚につき、登場人物ひとりの名前、またはジョブひとつを書いて、キャラクター部門、ジョブ部門のいずれかへ送ってください。１枚のはがきに人物名とジョブを同時に書いたものは無効です。



また、ジョブに関しては、アビリティを含めた投票としますので、「ラーニングが使えるナイト」や、「二刀流が使えるバーサーカー」のように、違うジョブのアビリティをつけたものは受けつけません。あくまでもジョブのみを対象とした投票とします。

応募者のなかから５名に、1000ガバスをプレゼントします。

締切……１月25日必着

④熱い思いをぶつけろ！ 誌上討論会

毎週テーマを決めて、それに対する賛成、反対、中立派の意見を聞いちゃおうというコーナーだ。これこれこういう理由だから僕はこれが好き、いーや俺はこうだから嫌い、べつにどっちでもいーや、などなど偏見に満ちた意見を送ってくれたまい。



第１回のテーマはズバリ、「『Ｖ』のジョブチェンジシステムについて」だ！ 『Ｖ』のほうが『Ⅲ』より好きだとか、『Ⅲ』で出たバイキングが出なかったからイヤだとか、『Ⅳ』のように固定のジョブがあるほうがいいとか、どんな意見でもいいぞ。応募者のなかから５名に1200ガバスを進呈。

締切……１月25日必着

ガンガン応募してね!!

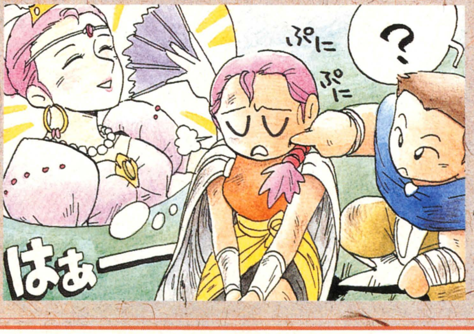
秘密の花園

♥レナの冒険日記♥

○月×日 ひさしぶりにタイクーンのお城へ戻りました。やっぱり家がいちばん。城のみんなも、「レナ様、レナ様」とちやほやしてくれるし。あー、いい気分♥ でも、まだまだつらい旅が待っているかと思うとゲンナリン。何も知らずに、一国の姫として優雅に暮らしていたころが懐かしい……。それにしてもバッツが高所恐怖症だったなんて、あーあゲンメツ。

○月×日 風のクリスタルに続き、水のクリスタルまでもが砕けてしまった。なんてこと!! せっかくこのあたしが足を運んであげたというのに。……はっ、いけないわ。最近どうも性格が雑になってきたような気がするのよねえ。誰の影響かしら？ やんなっちゃう。

○月×日 カルナック城へ来たはずなのに、暗くて狭くてじめじめした場所に閉じ込められてしまった。ああもう、どうしてあたしがこんな目に遭わなきゃならないのっ!! お父様を恨んじゃうわ。



◈ＦＦ用語の基礎知識◈

ロッド



●分類……武器

軽い材質でできており、柄の部分が長いので、魔道士が後列から攻撃しても、敵にダメージを与えることが可能である。

古来、腕力のない魔道士は、物理攻撃で敵にダメージを与える方法について、試行錯誤を繰り返していた。魔法に頼っていては、経験の浅い魔道士はすぐにＭＰを消耗してしまい、命取りになることがままあったためだ。

そこで考案されたのが、武器であるロッドに魔法の力を封じ込める方法。これにより、魔法に弱い一部のモンスターに、かなりの致命傷を負わせることが可能となった。さらに、そのロッドを道具として使用すると、封じ込めた魔法の威力を最大限に発揮できることが判明し、経験の浅い魔道士たちの救いとなっている。

イラスト／鶴見としゆき、吉田大介

詳報3

三国志正史 天舞 スピリッツ

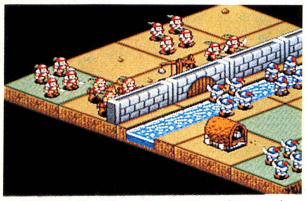
『天舞スピリッツ』詳報3は、このゲームの最大の魅力である戦闘シーンの解説だ。プレーヤーが指揮する軍団がどんな構成なのか、戦闘フィールドの攻防がどんな具合なのか、まとめて紹介するぞ。

SF スーパーファミコン	シミュレーション	バックアップカートリッジ
	ウルフ・チーム　2月下旬発売予定　価格未定	12メガ

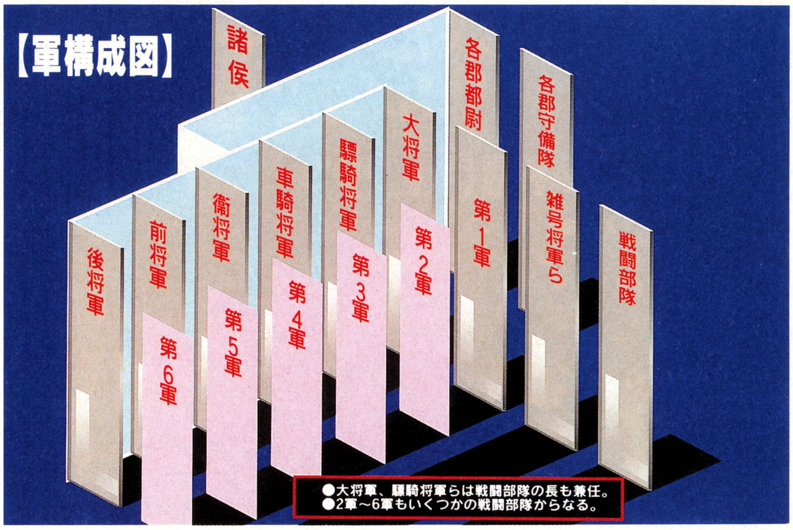
勝利のため、軍の構成を熟知せよ

まずは軍隊がどのような形で構成されているかの説明だ。諸侯が持っている軍隊は守備兵と呼ばれるグループと軍と呼ばれるグループに分かれている。守備兵は自分の郡城の防護が、軍は他の諸侯の郡城の奪取が役割だ。また、ひとりの諸侯が編成できる軍は6つまでなのだ。プレーヤーはこの6つの軍のそれぞれに攻撃目標を指示し、作戦を下だすことになる。

そして、ひとつひとつの軍は最大5つの部隊からなっている。戦闘フィールド上での細かい指示は、各部隊ごとに命令するわけだ。ひとつの軍の部隊数はその軍に何人部将がいるかで決まるぞ。



⬆軍の構成に暗いままでは、激しい攻防を乗り切れないぞ。図をよく見ろ。



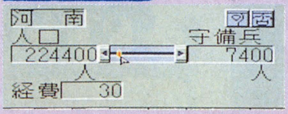
戦闘の流れを見極めることが大切

軍編成、行軍、戦闘の紹介だ。まず徴兵コマンドを使って守備兵を召集する。武将を役職に任命し、軍に兵や馬をどれだけ持たせるか決めて編成はおしまい。

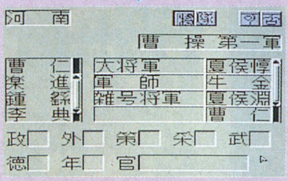
今度は行軍。たったいま編成し終えた軍に攻撃目標を指示し、併せて作戦を授けよう。作戦は直接攻撃と長期包囲の2種類。ただし、長期包囲中に作戦変更する場合は、敵軍に降伏勧告することも可能だ。

さて、直接攻撃を指示した軍が目標の敵郡城へたどり着いたら、戦闘フィールドでの合戦が始まる。所属している各将軍に兵を持たせ、部隊を編成しよう。そして各部隊ごとに攻撃命令を出し、敵部隊と戦わせるのだ。もし20ターンたっても勝敗が決しなかったら、戦闘は一時中断、長期包囲状態になる。

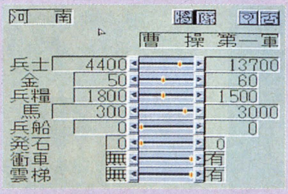
編成



⬆守備兵を召集。この守備兵をさらに軍に廻すのだ。経費がかかるから注意。



⬆武将を役職に任命する。武勇と采配の値が高い武将を選りすぐるべし。



⬆軍に兵馬を配分する。兵士10に対し馬が8以上あれば騎馬軍団となるぞ。

行軍



⬆行軍目標を設定する。目標が敵城ならば作戦選択ウインドーがオープン。

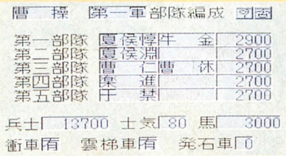


⬆作戦決定。ただし、長期包囲は攻撃目標の2倍の兵を持たないと選択不可。



⬆降伏勧告を成功させるには、大将や軍師の策謀力の高いことが必要条件だ。

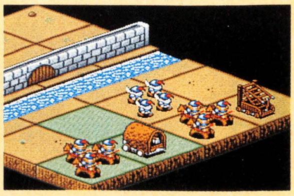
戦闘



⬆敵城に直接攻撃する場合には、軍をさらに部隊に編成しなくてはならない。

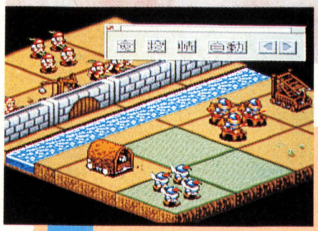


⬆そして、各部隊に攻撃命令をするのだ。命令の種類はつぎのページを参照。



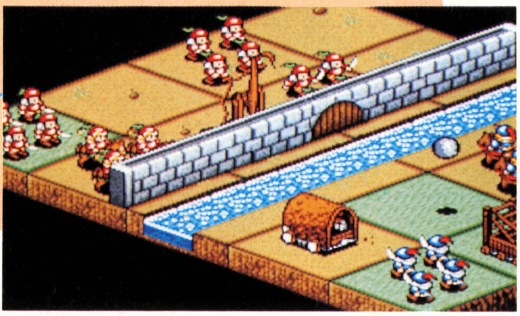
⬆以上の手順を踏んだら合戦が始まる。あとの仕事は要所で命令することだけ。

郡城の攻防は戦闘フィールドで



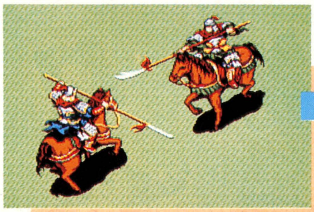
⬆戦闘開始前、両軍が威儀を整えたところだ。部隊の配置はプレーヤーの仕事。

郡城の攻防戦はこの戦闘フィールドで行なわれる。といっても、部隊をひとつひとつ動かす必要はナシ。命令を下だせば、あとは部隊長がそれぞれの能力に応じて命令を遂行してくれるのだ。

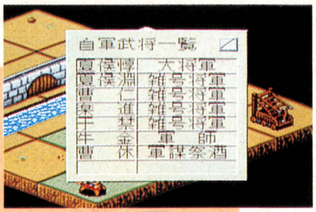


➡手前が攻撃側、奥が守備側の軍勢だ。城門の攻防が戦闘のポイント。

戦場の華、一騎討ち

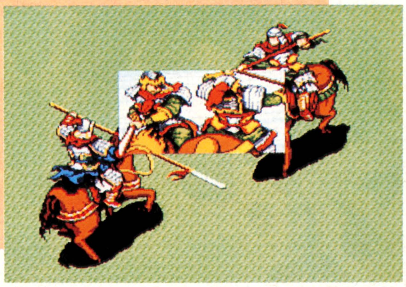


⬆一騎討ちを挑まれた。拒否してもいいが、そのときは全軍の士気が下がるぞ。



⬆勝てば問題ないが、負ければその武将は死ぬ。誰を出すかは慎重に考えよう。

集団戦闘が中心の『天舞スピリッツ』だが、敵将に一騎討ちを挑むことも可能だ。もし自軍に関羽のような武力値の高い武将がいるなら、積極的に挑戦させたほうがいいぞ。勝てば相手は〝戦死〟するから、部隊どうしの戦いが楽になるのだ。

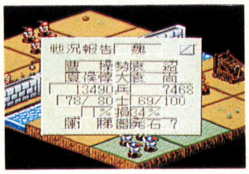


⬆敵将を討ち取れば、劣勢をはねのけられる。一騎討ちに勝つと負けるとでは、天地の差なのだ。

命令の選択が諸侯の仕事だ

戦闘まえ	攻　撃	敵部隊に積極的に攻撃させる。率いる武将の能力で強弱が変化。
	弓　矢	弓矢や発石車を用い、射程内にいる敵に間接攻撃をさせる。
	待　機	何もせずに待機させる。ただし間接攻撃は行なう。
	退　却	命令中の部隊を戦闘フィールドから離脱させるときに使う。
	門破壊	郡城を攻撃する側のみ使用可能。しかも、命令できるのは一度にふたつの部隊までだ。門を破壊する命令だが、門がすでに破壊されていたら、部隊は通常の攻撃命令と同じ行動をとる。
戦闘中	戦況報告	現時点での戦闘の状況、兵士の損失率などをまとめて表示する。
	軍情報	残存兵数、士気などを表示。士気が0の部隊は退却するから注意。
	部隊情報	現在戦闘フィールドに残っている部隊の現況を表示する。
	武将情報	戦闘中の武将の能力を表示。敵将の武勇のほどを知りたいときに。

戦闘フィールドで部隊に下だせる命令は左の表のとおり。〝攻撃〟や〝弓矢〟という攻撃方法に関する命令と、〝戦況報告〟、〝部隊情報〟などの状況把握のための命令とに大別されている。また、もし部隊に編成されていない兵力があるなら、それを戦闘に中途参加させられる〝投入〟コマンドもあるぞ。



➡戦況報告では6つの情報を敵味方比較しながら一覧できる。

Column of TENBU 3

官職について

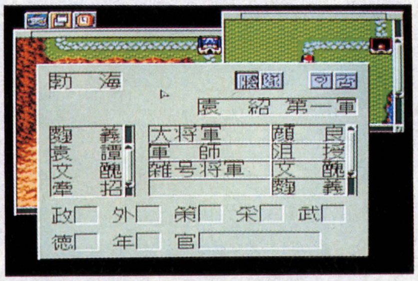
司徒に大鴻臚、軍謀祭酒……このゲームには聞き慣れない呼び名の役職がいっぱいでてくるよね。しかし、難しい漢字ばかりならべているけど、かっこよさそうな役職名を適当に登場させているのではないぞ。どれもみな、三国時代の中国に実際にあった役職なのだ。たとえば、廷尉はいまでいう司法長官だし、大鴻臚は外務長官。軍謀祭酒はいわゆる参謀ね。みんな意味ある役職なのだ。ほかにもいろいろな役職が登場するけど、いったいどの役職がどのような役割を持っているのだろうか？

司徒、大尉、司空はそれぞれ内務大臣、軍務大臣、法務大臣に相当する役職。といっても、どれも諸侯を補佐し、内政全般に影響を与える同等の職種だ。当然、政治力の高さが求められるぞ。

大司農は現代でいう財務長官。政治力の高い武将を任命すれば税収が増え、肥沃度が上昇。つまり、ここに有能な人材を配置しないといつまでたっても財政にゆとりができないのだ。

太史令に策謀値の高い者を任命すれば、策略の成功率が高くなる。他勢力の武将を引き込みたいなら、この役職を重視したほうがいい。

武将の忠誠心は任命された役職に応じて上昇する。大切な武将を高い地位につけておくことも大切だぞ。



⬆大将軍、というのは第一軍の総大将のことだ。武官中最高の位である。武勇と采配の力が必要。

ASCII

アスキームック

攻略の書、続々登場!





スーパーマリオランド2 のすべてがわかる本

1月22日発売!

ファミコン通信編集部責任編集　定価550円

各コースをポイント別に、攻略法を詳しく紹介。さらに、難易度はもちろん、どのアクションを使うか、ひと目でわかるマークつきなのだ。さあ、ワリオをこらしめよう。

ウィザードリィ・外伝II イマジネーションズ ガイドブック

最新刊

ベニー松山監修　定価980円

ゲームの制作にも携わったベニー松山氏の手になる1冊は、CGによるオールカラーのアイテムイラスト、総天然色のモンスターたちを満載。これは、液晶画面から想像力の翼をひろげるためのガイドブックだ。

ウィザードリィ・V 公式ガイドブック



ファミコン通信編集部責任編集　定価980円

スーパーファミコン、最新版『ウィザードリィ・V』をあますところなく解説した1冊。

重装機兵ヴァルケン 公式ガイドブック

ファミコン通信編集部責任編集　定価880円

ゲームの攻略から設定解説、開発者インタビューまで『ヴァルケン』のすべてがわかる1冊。



真・女神転生 攻略の手引き



ファミコン通信編集部責任編集　定価1,200円

マップの攻略から、登場モンスター・悪魔合成データも完璧! 悪魔辞典は必読ものだ。

ランドストーカー ～皇帝の財宝～ 攻略の手引き



ファミコン通信編集部責任編集　定価800円

『ランドストーカー』ファン待望の本が遂に登場! 役に立つ完全攻略マップ付きだよ。

スーパーマリオカート のすべてがわかる本

ファミコン通信編集部責任編集　定価650円

今、はやりの対戦プレー。バトルゲームにVSマッチレースなど、対戦モード攻略も大紹介。



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社 アスキー**

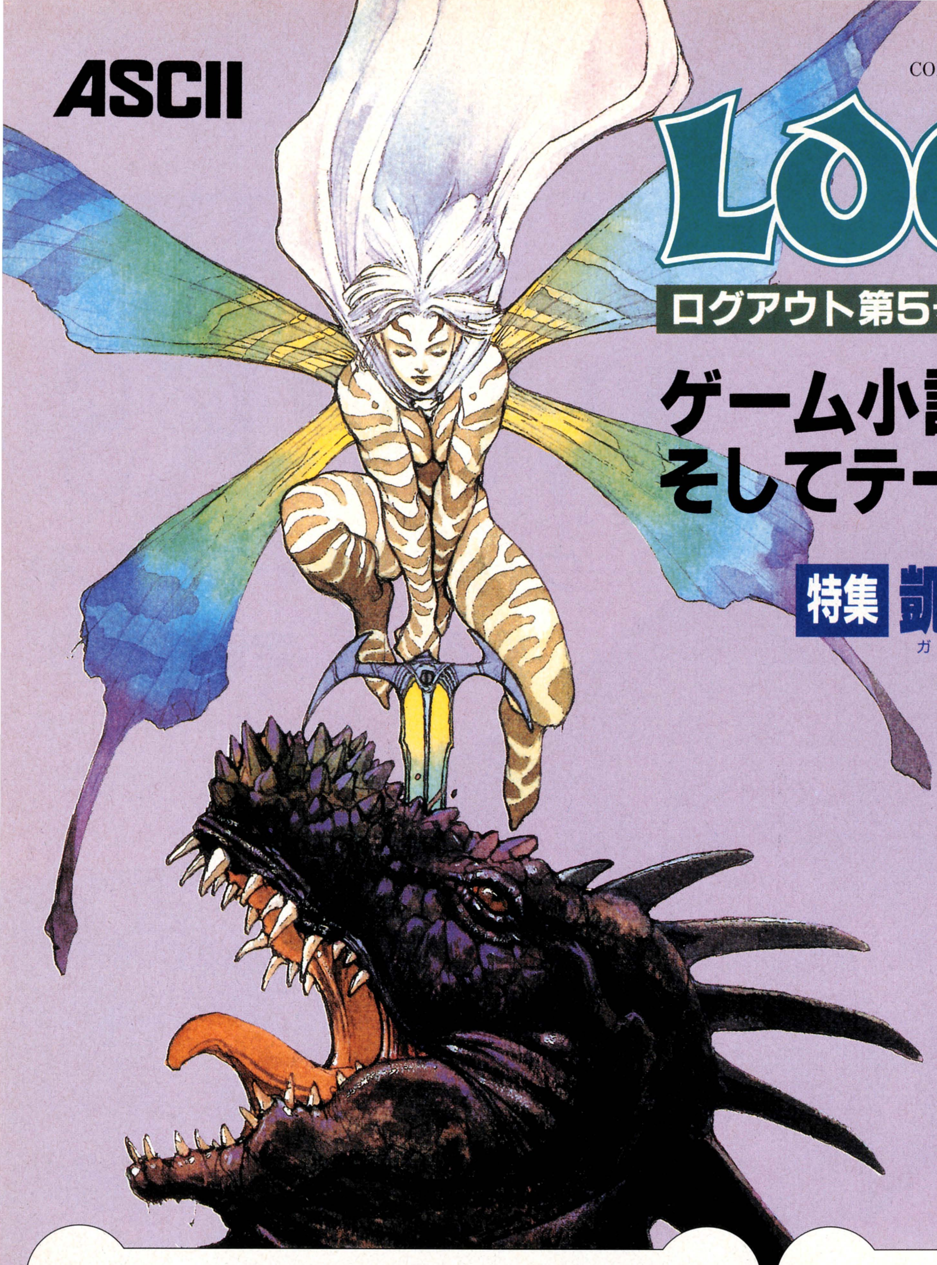
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

ASCII

COMPUTER GAME NOVEL, COMIC & TRPG　アスキームック

LOG OUT

ログアウト第5号　定価780円　好評発売中!



ゲーム小説とコミック、そしてテーブルトークRPG

特集　凱羅（ガイラ）復活プロジェクト始動!

深沢美潮　エッセー連載開始!

ウィザードリィ小説の達人が贈る
ウィザードリィ異聞　リルガミン冒険奇譚

アプロス天空の章・巣と風の母

最終回
ウィザードリィ外伝I　女王の受難
夢巫女・美緒

藤島康介のどうせ見るならこんなキャラ

ゲーム小説、コミックの人気作もパワー全開だぞっ!

LOG OUT NOVEL SPECIAL

ログアウト・ノベルスペシャル

好評発売中!　定価980円　アスキームック

梶尾真治&高田明美
スカーレットスターの耀奈

大原まり子&鈴木雅久
戦争を演じた神々たち
宇宙で最高の美をめぐって

LOGOUT初登場!
深沢美潮・米田仁士



真ウィザードリィRPGノベル
呪われたボルタック
高井信&末弥純

真・女神転生
西谷史&相崎直美

小説ウィザードリィ ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージ

呪われし聖筆

竹内誠 著　　定価1,200円

ログアウトブックス 第1弾! 好評発売中



呪われし運命に
冒険者たちは慟哭す

アカーシャの記録庫にあるコズミック・フォージ
その魔法のペンに関わる人間を待つものは大いなる災いのみ
ウィザードリィ、ベイン・オブ・ザ・コズミック・フォージの
完全ノベルが満を持して大登場だ!

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 **株式会社アスキー**
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。



ASCII
WIZARDRY WORKS
ウィザードリィ・ワークス
A4判　定価2,800円
末弥純
Jun–Suemi
Wizardry®
末弥純の魅力が爆発
ウィザードリィイラストの第一人者、
末弥純の魅力を余すところなく収録した作品集。
イメージイラストからデザイン画まで、
この本の中ではウィザードリィの世界が
現実のものとして躍動する。
ログアウトブックス
好評発売中！
〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー 出版営業部 電話 東京(03)3486-1977 株式会社アスキー
※表示定価は消費税込みです。ブックカタログをご希望の際は、小社・出版営業部まで、官製はがきにてお申し込みください。

クイズ！ のーてん脳天逆SAKAおとし

ナムコキャラ

ROUND 73

むかし懐かしナムコゲームのキャラクター名を探していこうね！

問題 まいどおなじみ、文字消しパズルで遊んでみよう。今回の出題はナムコゲーム・キャラ総集編。例によってタテ、ヨコ、ナナメとパズル面に隠された、18人のナムコキャラを消していこう。上下左右、どちらから読んでもかまわないし、同じ文字を何度使ってもいいぞ。残る文字は5つ。それを使って出来ることばはなんざんしょ？

タ	レ	フ	ノ	ル	カ	ケ	エ
ワ	イ	ー	ミ	イ	ス	サ	リ
ギ	ル	シ	ユ	ロ	サ	ン	カ
ヤ	パ	ア	タ	キ	ト	ド	ス
ン	マ	ツ	ピ	ー	ル	ラ	ビ
フ	ン	マ	ク	ア	コ	ワ	ー
ベ	ラ	ボ	ー	マ	ン	ス	ロ
モ	モ	ガ	イ	テ	ン	イ	ク

先週の答え

マジックハンマー

ド	レ	イ	ン	ジ	オ	イ	バ
ハ	ビ	エ	ア	ロ	フ	サ	マ
パ	テ	マ	サ	リ	ク	ン	ン
ハ	ト	レ	ー	イ	ヨ	ダ	サ
ム	バ	ト	ポ	シ	レ	ラ	ア
ー	オ	ー	デ	イ	ン	ヌ	イ
ト	デ	ヌ	サ	ー	ゾ	ツ	バ
ン	ム	エ	イ	タ	レ	ナ	リ

応募のきまり

まるでＯＢ会ざんす。懐かしいざんす。ナムコファンは涙、涙。ミーももらい泣きするざんす、シェーッ！ ただし、厳密にいうと、ひとりはデータイーストのキャラなのだ。答えがわかったらハガキに書いて、1月29日号クイズ！ 脳天逆おとし係まで送ってね。住所、氏名、年齢、職業、電話番号を忘れずに。締切は1月22日消印有効だよ。

賞品について

賞品もちゃーんと用意しているよ。これがなんと、正解者のなかから、抽選で10名に5000円分の全国共通おもちゃ券。ワンダフルざんす、ざんすーっ！ あたるも八卦あたらぬも八卦。はっけヨイヨイ、送るざんすー！ 当選者の発表は2月26日号なり。

クイズ！脳天逆おとし 12月11日号当選者

●青森県 植田康博
●静岡県 鈴木真
●福島県 佐藤篤
●愛媛県 廣田貴史
●埼玉県 松崎良輔
●兵庫県 井下中
●千葉県 金島剛
●岡山県 岡本純一
●東京都 宮田真一
●福岡県 山下綾子

INFORMATION インフォメーション

光栄グッズ ドカドカっと4点

すでに発売されている光栄グッズ４点を紹介するぞ。どれも、光栄ファンなら手に入れておいて、損はしないだろう。お店に行って捜してみよう。カードゲームと本は、シブサワ・コウがプロデュースと執筆をしている。2枚のBGM集を聞きながら、本を読んだり、カードゲームをすると、光栄の世界にどっぷりと浸かれるぞ。



⬅三國志III カードゲーム 3800円 プレイ人数２～８人



⬅『オリジナルBGM集vol.6 提督の決断／スーパー大航海時代』2千500円〔込〕 ポリドール株式会社



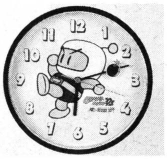
➡『オリジナルBGM集vol.7 三國志III／スーパーロイヤルブラッド』2千500円〔込〕 ポリドール株式会社



⬅英雄パラダイムシリーズ『曹操孟徳・時代を動かす機略』A5判／144ページ 千480円 三國志に登場する最大の英雄、優れた戦略とタイミングで後世に影響を残した孟徳の本。

ハドソン 冬のキャンペーン

この冬、ハドソンがでっかいキャンペーンを実施するぞ。その名もドンドンツキツキダブルプレゼント。ハドソンの新作ソフト８タイトル、または店頭の指定商品を買うと、その場で〝ボンバーマン'93オリジナル掛け時計〟や『1993ハドソンCD・ROM²音楽全集』など豪華商品が当るスピードクジが引けるのだ。しかも、はずれでも、スピードクジの裏面の応募ハガキに貼ってハドソンへ送れば、500名にスーパーシューティングウォッチがあたるというのだ。全国規模のキャンペーンだから、きみの住む街のおもちゃ屋でも開催されているかも。早速近くのお店に走っていこう。キャンペーン指定商品は左の表をみて参考にしてね。



⬅ボンバーマン'93のオリジナル掛け時計。１等は商品が、各店２個ずつあたるのだ。

キャンペーン指定商品

PC電人	PCエンジン
GB原人	ゲームボーイ
桃太郎伝説外伝 第１集	PCエンジン
ボンバーマン'93	PCエンジン
ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	スーパーCD・ROM²
井上麻美 この星にたったひとりのキミ	スーパーCD・ROM²
エルファリア	スーパーファミコン
シムアース	スーパーCD・ROM²

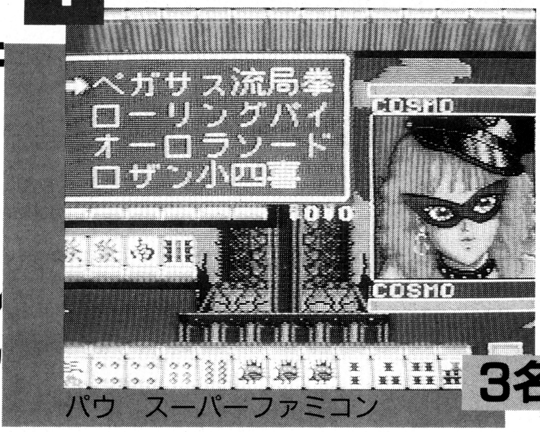
PRESENTS

読者プレゼント

1月29日号の当選者は2月19日号(2月5日発売)で発表だ!!

ゲームソフト

1 雀闘士銅羅王



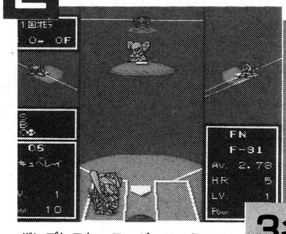
3名

パウ　スーパーファミコン

ギャグマンガの王者、喜国雅彦がキャラクターデザインをした、麻雀ゲームなのだ。ちょっとおげれつだぜぇ！

2 バトルベースボール

まいどお馴染みのSDキャラもの。こんどは野球だぞ。

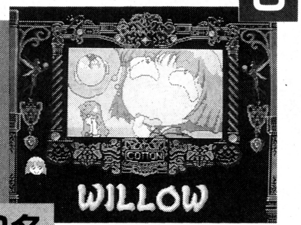


バンプレスト　スーパーファミコン

3名

3 コットン

幻のお菓子"ウイロウ"を求めて魔物と戦う元気少女！



3名

ハドソン　PCエンジン

4 シムアース

自分でガイアの環境をコントロールし、生物を進化させる。

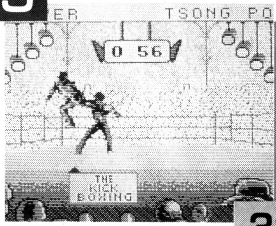


3名

セガ　メガドライブ

5 ザ・キックボクシング

鍛えに鍛えまくって、目指すは世界チャンピオンじゃ！！



マイクロワールド　ゲームボーイ

3名

テレホンカード

6 セーラームーン

月に変わってお仕置きされたい、危ない世界にはまりそうなテレビアニメのテレカ。一部では異常な人気！

ホワイト加刷



5名

7 レナウン レースクィーン

レース場で活躍中。レナウンマツダのレースクイーン。



3名

ホワイト加刷

8 ファイナルファンタジーV



'92年の年末に発売された『FFV』のテレカだぞ。

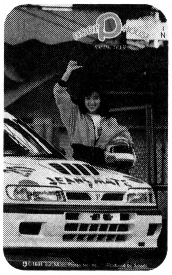
5名

ホワイト加刷

9 酒井法子

レーシングチームも持つ法子ちゃん。レースのことはわからなくても、真剣に取り組んでる姿勢が○なのだ。

ホワイト加刷



3名

10 ああっ女神さまっ

アニメなどにもなったりして、人気の高い月刊アフタヌーン掲載のマンガ。今回は3枚組をセットで2名にプレゼント。ベルダンディーやウルドがいっぱいだぞ。



2名

ホワイト加刷

締切
1月22日
必着

応募のきまり

官製はがきに応募券を張り、ほしいものの番号と名前、キミの住所と郵便番号、氏名、年齢、電話番号を書いてファミコン通信編集部FP係まで送ってください。なお都合により、商品の発送は当選発表後1～2ヵ月かかることがあります。あらかじめご了承ください。

応募券

ゴミ捨てるなエコロジー

1月29日号

1/1号の当選者発表

ゲームソフト

●らんま1/2～爆烈乱闘篇～
埼玉県　岡田幸彦
徳島県　高橋玄倫
岐阜県　伊藤克朗
静岡県　石川明正
福井県　丹羽康修

●ワギャンランド3
神奈川県　井上一帆
三重県　大仲　央
滋賀県　川野良二

●イメージファイトⅡ
北海道　舟橋正和

●ロードブラスターFX
東京都　中川周二
富山県　茨木孝雄
広島県　池田　素

●ぬ～ぼ～
千葉県　田中清美
兵庫県　井谷博之
愛媛県　高橋陽介

テレホンカード

●ダウンロード
東京都　植村　宏
神奈川県　佐野晴美
神奈川県　山岸隆明
三重県　安達　誠
香川県　弘中　学

●ジャイアントロボ
秋田県　近藤慎一
茨城県　村杉　順
東京都　長谷川隼人
神奈川県　戸屋邦代
大阪府　正野聖典

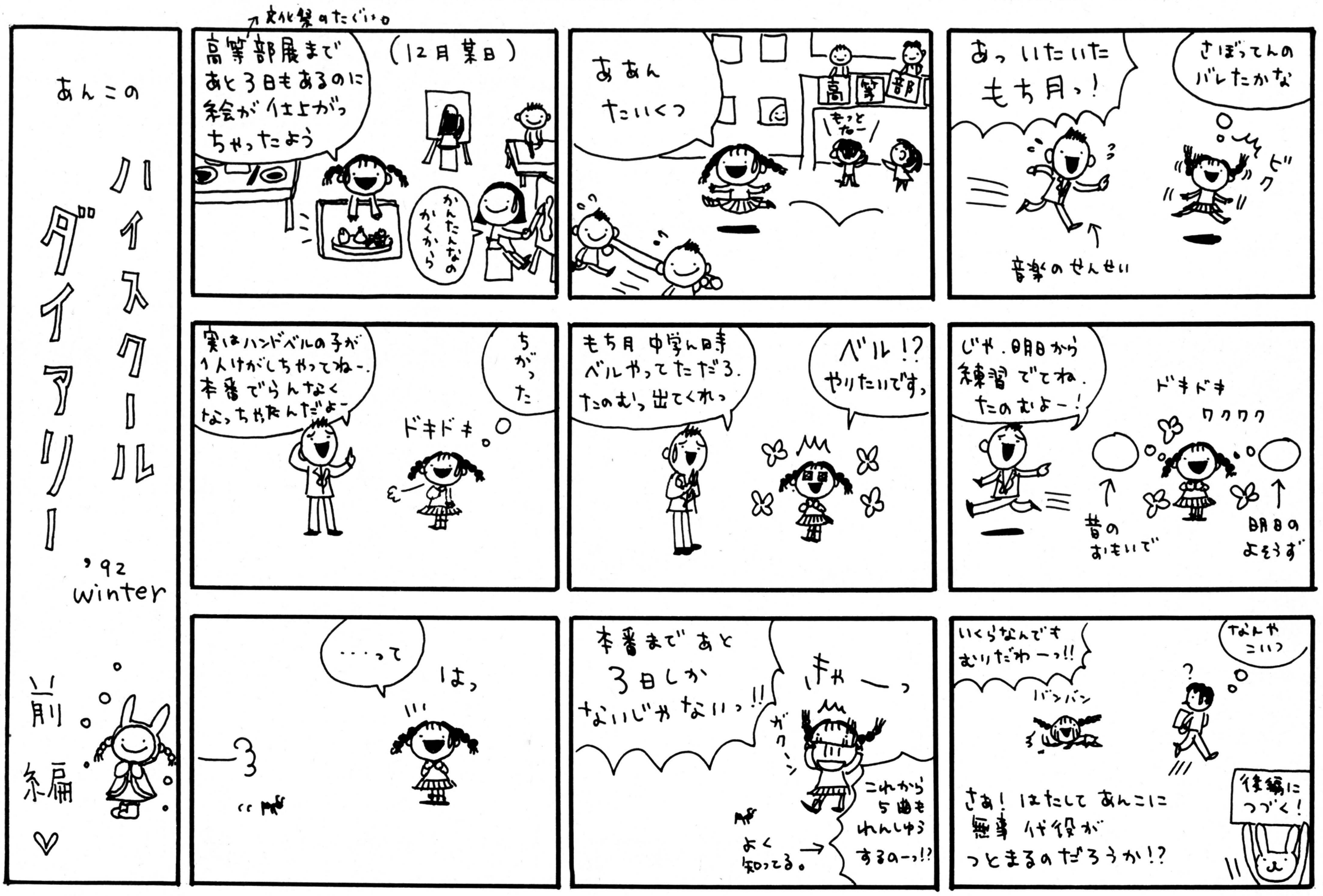
●セーラームーン
栃木県　神田博史
東京都　永田英也
長崎県　金子正幸

●イースⅢ
岩手県　関根　亮
石川県　今村隆志
熊本県　山田和宏

●阪神タイガース
東京都　井幡和美
大阪府　織田純一廊
福岡県　平川雄一

※このプレゼントに入賞したかたは、この号のほかの懸賞に入賞できない場合があります。

ドラネコシアター　餅月あんこ



ゲームのことでもっと騒いで

最近、ゲームのことが大人の週刊誌とかニュース番組で取り上げられなくなっちゃってつまらない。『ドラクエIII』が発売されたときは週刊朝日のカラーグラビアで堂々と特集されたりしたのにねぇ。『IV』だって、社会学者のコメントが朝日新聞に寄せられたり、日本のカッチョイイ作家・高橋源一郎が、アメリカのカッチョイイ作家・ピンチョンという人の小説を『ドラクエ』の『I』～『IV』と比較したりして、「おー、いよいよゲームもここまできたか」と興奮したものだったのにさ。

でも『V』となると、『ドラクエ』にしても『FF』にしても、あくまでゲーム雑誌で評価されるばかりで、社会現象とかの文化として扱われることがいまイチ少ない。泉麻人さんの『ドラクエ』印象記なんて、ファミ通じゃなくて中央公論あたりにバーンと載るべきなんですよ(もちろんファミ通がダメってわけじゃないですよ)。

あれもこれもみーんなバブルが悪いのさ、と言ってしまえばそれまでだけど、ゲームについても「あの大人たちの熱気は幻だったのね」ですませてしまうのは、あまりに悲しぎます。'80年代のまんなかから終わりにかけて、ゲームをめぐってあれこれ語った"文化人"たちは、責任を取ってこれからもゲームの話をし続けてほしいですね。

そう言えば、"ゼビウス文化"(画面に犬が出てくる！　などのウワサが広まる、学者や評論家がやり狂う、などの現象の総称)の中心的な存在だったあのYMO(知ってる？ 私たちの世代にとっては、貴十りえくらいのグループ)が復活する、というじゃありませんか。これをきっかけに、ゲームも再び専門の雑誌やソフト屋から飛びだして、いろいろな人に関心を持たれるようになるのかな。

いつまでもそんな夢みたいなこと言うのやめな、と言われそうだけど、やっぱりゲームの世界全体に勢いがあったほうがいいもんね。



イラスト・二木志乃

登録　商標



香山クリニック
尻に目薬
目に座薬
ファミ通薬品株式会社

かやまりか：世界一テレビゲームに詳しい精神科医。おたよりのあて先は、ファミ通編集部香山リカ係ですだす。

全国通信販売!!

オール税込み!! 買いたい人

（新品・中古）商品が今スグ欲しい方お電話下さい!!

※表にない新品・中古の本体及びソフトも豊富に揃えています。どんどん電話して下さい。

☎まず、TELして下さい!

TELした次の日に商品がお手もとに!!（午後5時までに受付分のもの）

商品代金は商品と引換です

（ヤマトコレクトサービス使用。手数料1,000円）
（※一部地域・一部商品除く）

注意要項

- 返品、交換はできません。（新品故障の場合は、メーカー保証です）
- キャンセル不可（発送後のキャンセルは送料をいただきます）
- 未成年の方は、保護者の方の電話確認が必要です。
- 品切れの場合は、ご容赦下さい。（予約すれば意外と早くお手もとに届きます 予約の場合のキャンセル料はいりません）
- 中古ソフトのバッテリーバックアップの電池切れに関しては保証できません。
- 販売価格が変更する場合が有ります。

本体（新品・中古）消費税込

スーパーファミコン	
新品	TEL
中古	TEL
ファミコン	
新品	¥9,980
中古	¥6,800
ゲームボーイ	
新品	¥7,980
中古	¥5,800
PCエンジン	
中古	¥6,800
PCエンジンコア	
中古	¥6,800
PCエンジンコア2	
新品	¥11,980
中古	¥8,800
PCエンジン DUO－デュオ－	
新品	¥36,800
中古	¥33,800
スーパーCD-ROM	
新品	¥27,980
中古	¥26,800
CD-ROM システムVer.2.1	
中古	¥17,800
メガドライブ	
新品	¥11,980
中古	¥8,800
メガドライブ プラスワン	
新品	¥12,980
メガCD プレミアムCD付	
新品	¥29,800
中古	¥26,800
ゲームギア	
新品	¥12,980
中古	¥8,800
PCエンジンGT	
中古	¥19,800
ネオ・ジオ NEO・GEO	
新品	¥34,800
中古	¥29,800
ディスクシステム	
中古	¥2,800
スーパーバーコード ウォーズドラゴンボールZ	
新品	¥4,980
中古	¥3,800
スーパーバーコード ウォーズSDガンダム	
新品	¥4,980
中古	¥3,800
バーコード バトラー2	
新品	¥5,980
中古	¥3,800

超目玉商品

※ご注文は、電話にて、先着順にお一人様 各1本限り受付ます
目玉商品は中古品との交換はできません
1/16（土）A.M.11：00受付開始

	スーパーファミコンソフト 新品 税込		CD-ROM²ソフト 新品 税込		CD-ROM²ソフト 新品 税込
先着20名	ファイナルファンタジーV TEL	先着20名	三国志 英傑天下に臨む ¥480	先着20名	スナッチャー ¥2,980
	半熟英雄 TEL		らんま½ とらわれの花嫁 ¥480		コズミックファンタジー3 ¥1,980

コミック本買います（定価の1～3割）

スーパーファミコン

タイトル	新品	中古
アースライト	5980	4800
アウターワールド	6480	×
-アクスレイ- AXELAY-	5980	4800
悪魔城ドラキュラ	3980	2800
あしたのジョー	6480	×
アストラルバウト	6980	5800
アメージングテニス	6480	×
アメリカ横断ウルトラクイズ	6480	5800
ウイザードリー5-災禍の中心-	6980	6400
ウォーリーをさがせ	6980	×
うしおととら	6480	×
ウルティメイトフットボール	5980	2800
ウルトラマン	5980	4800
ウルトラベースボール実名版	6480	5400
エアーマネジメント	7980	6800
エイリアンVSプレデター	6480	×
SDガンダム外伝2	6980	×
SDグレイトバトル 2	5980	4800
SDザ・グレイトバトル	4980	3800
F-ZERO	4980	3200
F-1グランプリ	6980	5800
F-1エキゾーストヒート	5980	2800
F1グランプリ 2	7480	×
エリア 88	2980	2400
エルナード	6980	×
エルファリア	6980	×
オセロワールド	5980	4800
弟切草(おとぎりそう)	6980	5800
カードマスター	3980	3200
CACOMA KNIGHT	5980	×
餓狼伝説	6980	×
がんばれゴエモン	5980	4800
ガンフォース	6480	×
奇奇怪界-	6480	×
機動戦士SDガンダムV	5980	4200
機動戦士ガンダムF91	2980	1200
キャプテン翼 3	5980	4400
ぎゅわんぶらあ自己中心派	6480	5400
銀河英雄伝説	5980	4400
キングオブザモンスターズ	6980	5800
キン肉マン	3980	2800
グラディウス 3	3980	3600
拳闘王ワールドチャンピオン	2980	2400
甲子園 2	6980	6400
甲竜伝説ヴィルガスト	TEL	6800
コズモギャング	6480	×
魂・斗・羅 スピリッツ	5980	4200
コンバットライブス	6980	×
ザ キングオブラリー	6980	×
サーク	7480	×
サイコドリーム	6480	×
サイバーナイト	6480	4800
3X3EYES(サザンアイズ)	TEL	5800
三国志 III	10980	9800
斬 2 スピリッツ	TEL	6800
サンドラの大冒険	4980	3800
CBキャラウォーズ	5980	2800
ジェリーボーイ	3980	2800
史上最強のクイズ王決定戦	6480	×
シムアース	4980	2800
シムシティー	5980	4800
雀闘士銅羅王 喜国雅彦	6980	×
ジャンボ尾崎のホールインワン	6980	4200
重装機兵ヴァルケン	6480	×
少年アシベゴマちゃん	5980	×
JOE＆MAC戦え!原始人	3980	2800
ジョジョの奇妙な冒険	6980	×
初代熱血硬派くにおくん	6480	5800
初段 森田将棋	6980	6200
サイバーフォーミュラ	6980	5800
信長公記-しんちょうこうき-	9980	×
真・女神転生	6980	5800
スーパー R-TYPE	3980	2200
スーパーアレスタ	6980	5800
スーパー伊忍道	5980	2800
スーパーヴァリス	2980	1800
スウィヴ SWIV	6980	5800
Sウルトラベースボール	3980	3800
スーパーF-1サーカス	4980	3800
S F-1サーカスリミテッド	6980	5800
S 大相撲 熱戦大一番	6980	×
スカイミッション	5980	4800
SガチャポンSDガンダムX	6980	5800
スーパーカップサッカー	3980	2800
スーパーキックオフ	5980	×
スーパー三国志 2	10880	6800
スーパー上海	6980	6800
スーパー将棋	7480	6200
鈴木亜久里のF-1	5980	4800
スーパースターウォーズ	5980	×
スーパー倉庫番	4980	×
スーパー大航海時代	8980	7800
スーパーダンクショット	7980	6800
S チャイニーズワールド	4980	2200
S テトリス2＋ボンブリス	6480	×
スーパーテニス	6980	5800
ステルス	6980	×
ストリートファイター 2	TEL	6800
スーパーニチブツ麻雀	6480	×
スーパー信長の野望	9980	6800
S パーティラッシュ	3980	3200
スーパーバレーII	6480	×
スーパーパン	5480	4400
スーパービックリマン	5980	×
S ピンボール邪鬼破壊	6480	×
スピンディジーワールド	6480	4800
S ファイヤープロレス	4980	3800
S ファイヤープロレス2	5980	×
スーパーファミスタ	5980	4800
S フォーメーションサッカー	6980	5800
スーパーブラックバス	6980	×
S プロベースボール2	6980	5800
スーパーボウリング	5980	4800
スーパー麻雀	5980	4200
スーパー麻雀大会	7480	6800
スマッシュTV	3980	2800
スーパーマリオワールド	5980	4800
スーパー桃太郎電鉄 2	TEL	6400
スーパーリニアボール	5980	×
S ロイヤルブラッド	6980	6200
スーパーワギャンランド	4980	3800
芹沢信雄のバーディートライ	6480	×
ゼルダの伝説	4980	3800
ソウルブレイダー	3980	2800
ソニックブラストマン	5980	4800
ソングマスター	6480	×
TMNTタートルズ	5980	4800
対決ブラスナンバース	5980	×
大戦略エキスパート	6980	5800
ダイナウォーズ	5980	4800
タイニートゥーン	5980	×
大爆笑!人生劇場	5980	×
高橋名人の大冒険島	3980	3200
戦え原始人2-ルーキーの冒険-	5980	×
スーパーレッスルマニア	3980	2800
ダンジョンマスター	4980	4200
ちびまる子ちゃん	6980	4800
超魔界村	3980	3400
提督の決断	12800	8800
テクモNBAバスケットボール	6480	×
デバステイター	6480	×
トップレーサー	3980	3800
トップレーサー 2	6480	×
ドラゴンズ アース	5980	×
ドラゴンスレイヤー英雄伝説	3980	3400
ドラゴンボールZ	6980	2800
ドラゴンクエスト5	8880	6800
ドラッケン	3980	2200
ナイトガンダム物語	4980	3200
中嶋悟スーパーF-1ヒーロー	5980	×
なきの竜麻雀飛翔伝	6480	×
ナムコットオープン	6480	×
パイプドリーム	5480	4800
パイロットウイングス	5980	4800
白熱プロ野球ガンバリーグ93	6980	×
八玉の勇士伝説 ブライ	6480	×
パチ夫くんスペシャル	7480	×
パチンコウォーズ	6480	5400
ハットトリックヒーロー	4980	3800
バットマンリターンズ	6480	×
バトルサッカー	6980	×
バトルドッチボール	5980	3200
バトルコマンダー	3980	2200
バトルブレイズ	5980	4800
遥かなるオーガスタ	6980	5800
バルバロッサ	6980	×
バレーボールTwin	6480	×
パロディウスだ!	5980	4800
パワーアスリート	6480	×
半熟英雄ああ世界よ半熟なれ	6980	×
PGAツアーゴルフ	5980	4800
ヒーロー戦記プロジェクト	4980	4200
BIG・RUN	2980	2200
ヒューマングランプリ	6980	×
飛龍の拳 S	6980	4800
飛龍の拳S ハイパー	6980	×
ファイナルファンタジー 4	6980	4800
〃 （イージータイプ）	6980	6400
ファイナルファンタジー 5	TEL	×
ファイナルファイト	5980	2400
ファイナルファイト・ガイ	5980	4200
ファランクス	6480	4800
フック HOOK	5980	3800
フライングヒーロー	6480	×
プリンスオブペルシャ	5980	4800
プレイゾン	5980	4200
プロサッカー	2980	1800
プロフットボール	5980	2800
ペブルビーチの波涛	6980	5800
ヘラクレスの栄光 3	TEL	5800
弁慶外伝 沙の章	6980	×
ホームアローン	6480	4800
北斗の拳6 激闘伝承覇王への道	6980	5800
北斗の拳5	TEL	4800
炎の闘球児ドッジ弾平	5980	3200
ポピュラス2	7480	×
マイト●マジック BOOK2	6480	×
摩訶摩訶 (マカマカ)	5980	4800
負けるな!魔剣道	6480	×
まじかるタルるートくん	4980	2800
マジックソード	4980	3800
マリオカート	7980	7400
マリオペイント	7980	6800
ミステリーサークル	3980	×
ミッキーのマジカル	6980	×
メジャータイトル	6480	×
メタルマックス2	6980	×
モノポリー	6980	×
ゆうゆのクイズでGO!GO!	5980	3800
ヨーロッパ戦線	9980	×
横山光輝 三国志	6980	6200
46億年物語	7480	×
雷電伝説 -RAIDEN-	6980	5800
ライトファンタジー	6980	5800
ラグーン	3980	3200
ラッシング・ビート	4980	3200
ラッシングビート乱 複製都市	6980	×
らんま1/2 町内激闘編	6480	4800
らんま1/2爆裂乱闘篇	6980	×
リターンオブダブルドラゴン	6480	4800
レナス(古代機械の記憶)	6980	5800
レミングス	4980	3200
ロイヤルコンクエスト	6480	×
ロードモナーク	3980	3400
ロードランナーVSワイリー	6480	×
ロケッティア	2980	1800
ロマンシング・サガ	4980	2800
ワイアラエの奇蹟	6980	5800

ファミコン新品ソフト900種類¥980から
ファミコン中古ソフト400種類¥200から

PCエンジン

タイトル	新品
アイドル花札 （ハッカー）	5980
アイドルパチスロぎゃんぶらあ	6980
究極麻雀アイドルグラフィック	6980
レディソード（ハッカー）	7980

CD-ROM

タイトル	新品
イース 1・2	5980
井上麻美この星に	4480
イメージファイト II	5480
ウィザードリィ5	3980
宇宙戦艦ヤマト	5680
エグザイル 2	3980
川のぬし釣り 自然派	4980
キアイダンｏｏ(ダブルオー)	3980
キャンペーン版大戦略 2	6980
クイズ殿様の野望	3980
グラディウス2	5980
ゲイングランドSX	5480
コズミックファンタジー 3	2980
ゴッドパニック至上最強軍団	4980
コットン	4980
コブラ 2 -伝説の男-	980
サーク1 2	5980
シャーロックホームズ探偵講座	1980
上海IIIドラゴンズアイ	5480
雀偵物語 2 出動編	3980
雀偵物語 2 完結編	3980
スーパーリアル麻雀スペシャル	5980
スーパーシュヴァルツシルト2	6980
スーパーシュヴァルツシルト	3980
スターモビール	3980
ゼロヨンチャンプ 2	5880
ソーサリアン SCD	3980
ダウンタウン熱血行進曲	5480
ダンジョンマスターセロンズクエスト	4980
超兄貴	5480
超時空要塞マクロス 2036	6980
超時空要塞マクロス永遠のラブ	5480
テクモWARLDCUPスーパーサッカー	5980
天外魔境	5980
天外魔境2 -戦国卍丸-	5980
トップをねらえ!	5980
ドラゴンナイト 2	5980
ドラゴンスレイヤー英雄伝説 2	5480
ネクスザール	5480
パステルLime（ライム）	5480
パチ夫くん笑う宇宙	5980
バニラシンドローム	3980
ファージアスの邪皇帝	3980
ファイティングストリート	4480
ふしぎの海のナディア	4980
ブライII闇皇帝の逆襲	5980
プロジェクト-F(F-1シミュレーション)	3980
魔物ハンター妖子 遠き呼び声	5480
魔物ハンター妖子	4980
メタモジュピター	4980
モトローダー MC	5480
YAWARA! ヤワラ	4980
横山光輝真三国志	6680
ライザンバー 3	5480
らんま1/2	1980
らんま1/2打倒元祖無差別格流	3980
ルーム	3980
レミングス	5480
ロードス島戦記	4980

ネオ.ジオ

タイトル	新品
あしたのジョー伝説	17800
アンドロデュノス	19800
エイトマン	18800
ASO 2-ラストガーディアン	15800
餓狼伝説	19800
キングオブモンスターズ	9800
キングオブモンスターズ 2	19800
クイズ大捜査線	13800
クイズ迷探偵・ネオ＆ジオ	18800
クロスソード	18800
ゴーストパイロット	16800
サイバーリップ	7800
サッカーブロール	18800
ジョイジョイキッド	7800
ザ・スーパースパイ	9800
スラッシュラリー	19800
戦国伝承	16800
トッププレイヤーズゴルフ	13800
ナム 1975	7800
2020スーパーベースボール	18800
ニンジャコンバット	9800
ニンジャコマンドー	19800
バーニングファイト	14800
バカ殿様麻雀漫遊記	17800
ビューポイント	19800
フットボールフレンジー	16800
ベースボールスターズ	7800
ベースボールスターズ 2	19800
麻雀狂烈伝	7800
マジシャンロード	7800
みなさんのおかげさまです	12800
ミューティション・ネイション	18800
ライディングヒーロー	14800
ラギ	7800
ラストリゾート	19800
リーグボーリング	9800
龍虎の拳	21800
ロボアーミー	16800
ワールドヒーローズ	TEL

パーツ

スーパーファミコン用

品名	新品
ステレオAVケーブル	1480
S端子ケーブル	2480
RGBケーブル	2480
スーパージョイカード	1980
スーパーコマンダー	1480
アスキーパッド	2480
XE-1 SFC	9980
ABXYゴム	200
コントローラー	1480
十字ゴム	200
LRゴム	100
スタート・セレクトゴム	200
スーパーおそうじ探偵君	2680
ホリステレオAVケーブルBOX	1980
ホリS端子ケーブルBOX	2980
スーパーホリコマンダー	2680
コードレスアダプター	7800
クリーナー交換セット	1480
ファイティングスティック	4980
CPSファイター(ストリートファイター2)	6980
アスキースティックL5	2980
スーパーファミコンマウス	2980
S端子コネクタ付ステレオAVケーブル	1980
スーパーマルチタップ(ハドソン)	2480
24KステレオAVケーブル(輸入)	1280
ターボファイルアダプター	2480
マルチアダプター	2980
ファイティングコマンダー	2480
ハイパービーム	4980
ホリステレオAVケーブルロング	1280
ゲームセレクターAV	4480

ファミコン用

品名	新品
ターボファイル 2	4480
RFスイッチ	1480
ACアダプター	1480
コントローラー1	1180
コントローラー2	1480
ホリコマンダー 黒	1480
ABゴム	150
十字ゴム	200
ツイン用ACアダプター	2380
4人プレーアダプター	1980
ジョイカードmk2	1980

ゲームボーイ用

品名	新品
通信ケーブル	1480
充電式アダプター	3680
ライトボーイ	2280
ワイドボーイ	1480
4人用アダプタ	980
サウンドボーイ	980
ACアダプター	1480
カーアダプター (任天堂)2.2M	1980
カーアダプター (タケル)2.5M	1980

PCエンジン用

品名	新品
マルチタップ 5人用	2280
ターボパット(グレー)	2480
アベニューパッド3	2680
AVケーブル	1200
RFユニット	4280
天の声2	1980
天の声バンク	3480
PC用ACアダプター	1180
PC専用パチンココントローラー	5780
XHE-3	2480
GT用TVチューナー	7980
GT用ACアダプタ	2900
GT用カーアダプタ	3480
GT用バッテリーパワーパック	5980

CD-ROM用

品名	新品
CD-ROM用ACアダプター	1780
スーパーシステムカード	TEL
DUO用ACアダプター	1980
メガドライブ用	新品
RFユニット SS-70	1980
ACアダプター MD・GG兼用	1480
コントロールパッド	1980
ディンプラグコード	800
RGBユニット	4980
MEGA PAD メガパッド	2480
バックアップカートリッジ	4980
メガブラスター 白	980

ゲームギア用

品名	新品
TVチューナー	8980
対戦ケーブル	1380
ビックウインドー 2	1980

ネオ.ジオ用

品名	新品
メモリーカード	2800
コントローラー	5780
RGBケーブル	1560
RFコンバーター	1500
ACアダプター	2800
麻雀コントローラー	1980



〒431-32 静岡県 浜松市笠井町32－1

エマーソン

年中無休 通販部係

☎053－433－9900 （AM11：00～PM8：00）

FAX053 — 435 — 5454 FAXでも受付ています 現金書留でも受付します

ミュージック 300円～1,500円 CDも(シングルは別)買い取ります

エマーソングループ

●笠井街中	●浜松北病院隣	●浜北駅ビル1F	●中電変電所前	●ハニーコーエイ東	●ユニー泉町南	●ジャスコ東	●サンテラス北	●東名インター入口	●イケヤ文楽館2F	●流通センター通り	●イケヤ文楽館店内	●鉄工団地入口
本 店	大瀬店	浜北店	原島店	掛川店	幸 店	入野店	磐田店	袋井店	高台店	静岡東千代田店	高林店	三島店

THE Schedule 新作ゲーム発売日スケジュール表

SF スーパーファミコン

1月発売のソフト

14日	BURAI 八玉の勇士伝説<アイ・ジー・エス> 9800円/バックアップカートリッジ
16日	ヨーロッパ戦線<光栄> 12800円/バックアップカートリッジ
22日	負けるな!魔剣道<データム・ポリスター> 8800円/カートリッジ
22日	ドラゴンズ・アース<ヒューマン> 8500円/カートリッジ
22日	うしおととら<ユタカ・バンダイ> 8800円/カートリッジ
22日	ポピュラス2<イマジニア> 9800円/カートリッジ
22日	マイト・アンド・マジックBOOKII<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
29日	スーパー倉庫番<パック・イン・ビデオ> 7800円/カートリッジ
29日	Q・bert3<バップ> 7000円/カートリッジ
29日	クリスティーワールド<アクレイムジャパン> 8000円/カートリッジ
29日	信長公記<やのまん> 12500円[込]/バックアップカートリッジ
29日	ナムコットオープン<ナムコ> 8800円/バックアップカートリッジ
29日	スーパービックリマン<ベック> 7800円/カートリッジ
29日	ワールドクラスラグビー<ミサワエンターテインメント> 7900円/カートリッジ

2月発売のソフト

5日	**■ゲゲゲの鬼太郎 復活!天魔大王<バンダイ> 8800円(予価)/カートリッジ**
12日	プロフットボール'93<EAビクター> 8900円/カートリッジ
19日	鋼鉄の騎士<アスミック> 9800円/バックアップカートリッジ
19日	ドラえもん~のび太と妖精の国~<エポック社> 8000円/カートリッジ
19日	雀闘士銅鑼王<パウ> 8900円/カートリッジ
21日	スターフォックス<任天堂> 9800円[込]/カートリッジ
26日	**■織田信長 覇王の軍団<エンジェル> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ**
26日	バートの不思議な夢の大冒険<アクレイムジャパン> 8800円/カートリッジ
26日	バットマンリターンズ<コナミ> 8800円/カートリッジ
26日	リーディングカンパニー<光栄> 12800円/バックアップカートリッジ
26日	NBAプロバスケットボール ブルズVSブレイザーズ<EAビクター> 8900円/カートリッジ
26日	バトルテック<ビクター音楽産業> 8800円/バックアップカートリッジ
26日	コズモギャング ザ パズル<ナムコ> 7900円/カートリッジ
中旬	F-1 GRAND PRIX PART II<ビデオシステム> 9800円(予価)/カートリッジ
下旬	三国志正史 天舞スピリッツ<ウルフ・チーム> 価格未定/バックアップカートリッジ
2月	ウォーリーをさがせ(絵本の国の大冒険)<トミー> 9500円/バックアップカートリッジ
2月	モノポリー<トミー> 9700円/バックアップカートリッジ
2月	シムアント<イマジニア> 12800円/バックアップカートリッジ
2月~3月	サーク<サンソフト> 9600円/バックアップカートリッジ

3月発売のソフト

5日	イーハトーヴォ物語<ヘクト> 9700円/バックアップカートリッジ
5日	エキゾースト・ヒートF1ドライバーへの軌跡(みち)<セタ> 9800円/バックアップカートリッジ
12日	エドノキバ<マイクロワールド> 価格未定/カートリッジ
12日	スーパーキックボクシング<エレクトロ・ブレイン> 8800円/カートリッジ
12日	伝説のオウガバトル<クエスト> 9600円/バックアップカートリッジ
12日	2020年スーパーベースボール<ケイ・アミューズメントリース> 8900円/バックアップカートリッジ
12日	カリフォルニアゲームズII<ヘクト> 8800円(予価)/カートリッジ
19日	**■ナイジェル・マンセル F1 チャレンジ<インフォコム> 8800円/カートリッジ**
19日	スーパーバトルタンク<パック・イン・ビデオ> 7800円(予価)/カートリッジ
19日	ジャングルウォーズ2<ポニーキャニオン> 9500円/バックアップカートリッジ
25日	スーパー蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史<光栄> 11800円/バックアップカートリッジ
26日	**■Pop'nツインビー<コナミ> 価格未定/カートリッジ**
26日	インターナショナルテニスツアー<マイクロワールド> 8900円/カートリッジ
26日	デザート・ストライク(仮題)<EAビクター> 価格未定/カートリッジ
26日	ヨッシーのクッキー<ビー・ピー・エス> 7200円(予価)/カートリッジ
上旬	アルバート オデッセイ<サンソフト> 9600円/バックアップカートリッジ
中旬	ファースト サムライ 魔狂人伝説<ケムコ> 8000円/カートリッジ
中旬	スーパーダンクスター<サミー> 7900円/カートリッジ
下旬	DEAD DANCE<ジャレコ> 9700円/カートリッジ
下旬	闘牌伝<ビデオシステム> 8900円/バックアップカートリッジ
下旬	ブルースブラザース<ケムコ> 8300円/カートリッジ
下旬	USA ICE HOCKEY<ジャレコ> 9000円/カートリッジ
下旬	バイオ・メタル<アテナ> 8980円/カートリッジ
下旬	怒りの要塞<ジャレコ> 8700円/カートリッジ
3月	**■スーパーチャイニーズワールド2<カルチャーブレーン> 8800円(予価)/カートリッジ**
3月	メタルマックス2<データイースト> 9500円/バックアップカートリッジ
3月	デバステイター<マイクロワールド> 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	スーパーエアーダイバー<アスミック> 8900円/カートリッジ
3月	セプテントリオン<ヒューマン> 8500円(予価)/カートリッジ
3月	ジョジョの奇妙な冒険<コブラチーム> 9500円(予価)/カートリッジ
3月	ザ・心理ゲーム~悪魔のココロジー、あなたのすべてをあばきだす~<ヴィジット> 8900円/バックアップカートリッジ
3月	ノイギーア ~海と風の鼓動~<ウルフ・チーム> 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	パワーモンガー ~魔将の謀略~<イマジニア> 12800円/バックアップカートリッジ
3月	どらぼっちゃん 超魔界大戦<ナグザット> 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	デビルズコース<ティーアンドイーソフト> 9800円/バックアップカートリッジ
3月	つっぱり大相撲:立身出世編<テクモ> 9000円/バックアップカートリッジ
3月	ドラゴンボールZ 超武闘伝<バンダイ> 価格未定/カートリッジ
3月	シルヴァ・サーガ2<セタ> 9500円/バックアップカートリッジ
3月	**●グレイトバトルIII<バンプレスト> 価格未定/カートリッジ**
3月~4月	ウルトラセブン<バンダイ> 8800円(予価)/カートリッジ

4月発売のソフト

16日	**■デュアル オーブ ~聖霊珠伝説~<アイマックス> 9700円/バックアップカートリッジ**
中旬	**■アクションパチ夫<ココナッツジャパン> 9500円/カートリッジ**
下旬	MOTHER 2 ギーグの逆襲<任天堂> 8900円[込]/バックアップカートリッジ
下旬	聖剣伝説2<スクウェア> 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	**■スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ(仮題)<カルチャーブレーン> 9700円(予価)/カートリッジ**
4月	ビデオキッド<ケムコ> 8500円/カートリッジ
4月	トップレーサー2<ケムコ> 8900円/カートリッジ
4月	全日本プロ麻雀連盟推薦 極(仮題)<アテナ> 価格未定/カートリッジ
4月	エルナード<ゲームプラン・にじゅういち> 価格未定/バックアップカートリッジ

5月以降発売のソフト

5月	**■対局囲碁ゴライアス<ビー・ピー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ**
5月	TRIFF~大西部アニマルの秘宝~<サイクロン> 価格未定/バックアップカートリッジ
5月	パチンコ物語・パチスロもあるでよ!!<ケイエスエス> 9800円(予価)/カートリッジ
5月~6月	**■神聖紀オデッセリア<ビック東海> 9500円(予価)/バックアップカートリッジ**
6月	**■ドラゴンスレイヤー英雄伝説II<エポック社> 価格未定/バックアップカートリッジ**
6月	エストポリス伝記<タイトー> 価格未定/バックアップカートリッジ
7月下旬	SD飛龍の拳(仮題)<カルチャーブレーン> 8800円(予価)/カートリッジ
7月	スーパー・バック・トゥ・ザ・フューチャー2<東芝EMI> 8600円/カートリッジ
7月	FMW(仮題)<ポニーキャニオン> 価格未定/カートリッジ
8月	**■シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲<カルチャーブレーン> 9700円(予価)/バックアップカートリッジ**
7月~8月	ソード・ワールドSFC<ティーアンドイーソフト> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	ブレス・オブ・ファイアー~竜の戦士~<カプコン> 9800円/バックアップカートリッジ
'93年	キネシス<アルトロン> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産<カルチャーブレーン> 9700円(予価)/バックアップカートリッジ
'93年	早指し 二段森田将棋<セタ> 14800円/バックアップカートリッジ
'93年	摩陀羅2<コナミ> 価格未定/カートリッジ
'93年	龍虎の拳<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/カートリッジ
'93年	超幻魔大戦<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	スーパー競馬<アイマックス> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	雲にのる<ヘクト> 価格未定/バックアップカートリッジ
'93年	ファイナルファイトII(仮題)<カプコン> 8500円(予価)/カートリッジ
'93年	おざなりダンジョン<データム・ポリスター> 8800円[込]/カートリッジ
'93年	川釣り(仮題)<パック・イン・ビデオ> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

■竜騎兵団ダンザルブ<バンダイ> 価格未定/バックアップカートリッジ
■お茶の間伝説<アイ・ジー・エス> 8700円/バックアップカートリッジ
■新日本プロレスリング 超戦士IN闘強導夢<バリエ> 価格未定/カートリッジ
サージェント サンダース コンバット<ヨネザワPR21> 価格未定/カートリッジ
サンサーラナーガII<ビクター音楽産業> 価格未定/バックアップカートリッジ
NFLフットボール<コナミ> 8800円/カートリッジ
ソード・マニアック<東芝EMI> 価格未定/カートリッジ
スーパーフルメタル<アクレイムジャパン> 8800円(予価)/バックアップカートリッジ
鉄道王 レールロードタイクーン<アイ・ジー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ
甲子園3<ケイ・アミューズメントリース> 価格未定/バックアップカートリッジ
将魔<サミー> 価格未定/カートリッジ
バズー!魔法世界<ホット・ビィ> 価格未定/バックアップカートリッジ
アクタリオン<テクモ> 8900円(予価)/バックアップカートリッジ
ノスフェラトゥ<セタ> 価格未定/カートリッジ
マスターオブモンスターズ~大魔王ガイアの誕生~<カプコン> 価格未定/バックアップカートリッジ
スパークリングショット(仮題)<任天堂> 8000円(予価)[込]/カートリッジ
スーパーノヴァ<コピアシステム> 価格未定/カートリッジ
ソルスティスII<EPIC・ソニーレコード> 価格未定/バックアップカートリッジ
トールキンの「指輪物語」<ロジーク(ジー・アミューズメンツ)> 価格未定/バックアップカートリッジ
ワンダーブック<アスク講談社> 価格未定/カートリッジ
デスブレイド<アイマックス> 9700円/カートリッジ
くにおくんのドッジボールだよ 全員集合!<テクノスジャパン> 価格未定/カートリッジ
ザ・ラストバトル<テイチク> 価格未定/カートリッジ
アミュージングドリーム<タカラ> 価格未定/カートリッジ
バトルトード<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ
マサカリ伝説・RPG編<トンキンハウス> 価格未定/カートリッジ
フェイスボール2000<ビー・ピー・エス> 価格未定/カートリッジ
クリストファー・コロンブス<ミサワエンターテインメント> 価格未定/カートリッジ
スーパースラップショット<アルトロン> 8800円(予価)/カートリッジ
ドラッケン2<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
レッド・オクトーバーを追え!<アルトロン> 価格未定/カートリッジ
モンスターメーカー3(仮題)<ソフエル> 価格未定/バックアップカートリッジ
クラシック・ロード<ビクター音楽産業> 価格未定/カートリッジ
ダライアス3(仮題)<タイトー> 価格未定/カートリッジ
ユートピア<EPIC・ソニーレコード> 価格未定/バックアップカートリッジ
ファーストクィーン<シーツゥワールド> 価格未定/バックアップカートリッジ
コスモポリスギャリバン(仮題)<日本物産> 価格未定/カートリッジ
バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ<エポック社> 価格未定/バックアップカートリッジ
ドラゴンクエストI・II<エニックス> 価格未定/バックアップカートリッジ
●キャプテン翼IV<テクモ> 価格未定/バックアップカートリッジ
●全日本プロレス<メサイヤ> 価格未定/カートリッジ

FC ファミコン

1月発売のソフト

14日	サンリオカーニバル2<キャラクターソフト> 3980円/カートリッジ
15日	ワイリー&ライトのロックボード~ザッツ・パラダイス~<カプコン> 6500円/カートリッジ
22日	仮面ライダーSD グランショッカーの野望<エンジェル> 6500円/バックアップカートリッジ
29日	F-1 SENSATION<コナミ> 5800円/カートリッジ

2月発売のソフト

5日	悪魔城ドラキュラ<コナミ> 3900円/カートリッジ
下旬	けろけろけろっぴの大冒険2・ドーナツ池はおおさわぎ<キャラクターソフト> 5400円(予価)/カートリッジ
下旬	USA ICE HOCKEY in FC<ジャレコ> 6300円/カートリッジ
2月	**■聖先生の0・SHI・E・TEわたしの星<アイレム> 12800円(予価)/カートリッジ**
2月	バイオミラクル ぼくってウパ<コナミ> 3900円/カートリッジ
2月	バトルベースボール<バンプレスト> 8600円/カートリッジ
2月~3月	ぴょこたんの大迷路<サンソフト> 4980円(予価)/カートリッジ

3月発売のソフト

12日	カジノ・ダービー<ヨネザワPR21> 5500円(予価)/カートリッジ
19日	星のカービィ<任天堂> 5900円[込]/カートリッジ
25日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史<光栄> 11800円/バックアップカートリッジ
中旬	ディジャヴII<ケムコ> 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	もえろツインビー シナモン博士を救え!<コナミ> 3900円/カートリッジ
3月	めざせ!トッププロ ~グリーンに賭ける夢~<ジャレコ> 6500円/バックアップカートリッジ
3月	ZARK LEGEND 大魔王ザーク伝説<ジェイアンドユー> 7800円/カートリッジ
3月	アルマジロII<アイ・ジー・エス> 6900円/カートリッジ
3月	ドッジ弾平2<サンソフト> 価格未定/カートリッジ
2月~3月	**●ウルトラマン倶楽部(仮題)<バンダイ> 価格未定/データック専用カートリッジ**
2月~3月	**●SDガンダム(仮題)<バンダイ> 価格未定/データック専用カートリッジ**
2月~3月	**●データック(本体のみ)<バンダイ> 価格未定/データック本体**

4月発売のソフト

23日	くにおくんの熱血サッカーリーグ<テクノスジャパン> 6500円(予価)/カートリッジ
上旬	ゴリラーマン<ヨネザワPR21> 6900円/カートリッジ
4月	Jリーグ ファイティングサッカー<アイ・ジー・エス> 価格未定/バックアップカートリッジ

5月以降発売のソフト

5月	少年魔術師インディー<アイ・ジー・エス> 7900円/バックアップカートリッジ
7月	THE GOLF '93<ジーオーワン> 6900円(予価)/カートリッジ
'93年	マサカリ伝説金太郎アクション編<トンキンハウス> 価格未定/カートリッジ

発売日未定のソフト

レッド・オクトーバーを追え!<アルトロン> 6900円(予価)/カートリッジ
スイッチブレード<ケムコ> 6500円/カートリッジ
バットマンリターンズ<コナミ> 5800円/カートリッジ
RPG人生ゲーム<タカラ> 7800円(予価)/カートリッジ
スターウォーズ 帝国の逆襲<ビクター音楽産業> 7900円/カートリッジ
スペースオペラ 大いなる神々<ソフトウェア興業> 価格未定/カートリッジ
ジェットソン<タイトー> 価格未定/カートリッジ
ハリキリバレー<タイトー> 価格未定/カートリッジ
ゼルダの伝説1<任天堂> 価格未定/カートリッジ
オーバーロード<アルトロン> 価格未定/バックアップカートリッジ
快傑ヤンチャ丸3<アイレム> 価格未定/カートリッジ
バブル・ボブル 2<タイトー> 価格未定/カートリッジ
フィリックス・ザ・キャット<ハドソン> 5800円/カートリッジ

PC PCエンジン

1月発売のソフト

14日	シムアース<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
22日	メタモジュピター<NECホームエレクトロニクス> 6800円/スーパーCD-ROM専用
29日	ふしぎの海のナディア<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用

2月発売のソフト

10日	バトルロードランナー<ハドソン> 5800円/Huカード
12日	コズミックファンタジー ビジュアル集<レーザーソフト> 4980円/CD-ROM
12日	コットン<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
19日	ヴァリス ビジュアル集<レーザーソフト> 4980円/CD-ROM
26日	ポリス・コネクション<レーザーソフト> 7600円/スーパーCD-ROM専用
26日	幻蒼大陸 オーレリア<タイトー> 7800円/スーパーCD-ROM専用
26日	クレスト・オブ・ウルフ<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用
下旬	信長の野望・武将風雲録<光栄> 13800円(セーブくん付き)/スーパーCD-ROM専用

3月発売のソフト

5日	フィーンド ハンター<ライトスタッフ> 7800円/スーパーCD-ROM専用
19日	CDバトル 光の勇者たち<キングレコード> 6300円(予価)/スーパーCD-ROM専用
26日	**■トップをねらえ! Gunbuster Vol.2<リバーヒルソフト> 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
26日	**■ダンジョンエクスプローラー2<ハドソン> 6800円/スーパーCD-ROM専用**
上旬	**■雀偵物語3 セイバー エンジェル<アトラス> 7800円/スーパーCD-ROM専用**
上旬	ゼロヨンチャンプII<メディアリング> 7800円/スーパーCD-ROM専用
中旬	ジム・パワー<マイクロワールド> 6800円/スーパーCD-ROM専用
3月	**■双截龍II ザ リベンジ<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用**
3月	三國志III<光栄> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	ラプラスの魔<ヒューマン> 7500円(予価)/スーパーCD-ROM専用
3月	PCココロン(仮題)<シュールド・ウェーブ> 7900円/CD-ROM
3月	サイレントメビウス<角川メディア・オフィス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	天使の詩II 堕天使の選択<RIOT> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	アンジェラス2~ホーリー・ナイト~<アスミック> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	フォーセットアムール<ナグザット> 価格未定/スーパーCD-ROM専用
3月	ムーンライトレディ<NECホームエレクトロニクス> 価格未定/スーパーCD-ROM専用

4月発売のソフト

2日	PC原人3<ハドソン> 7200円/Huカード
23日	**■ウインズ・オブ・サンダー<ハドソン> 7200円/スーパーCD-ROM専用**

5月以降発売のソフト

5月	SWORD MASTER(仮題)＜ライトスタッフ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	マーブルマッドネス＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	オフ・ザ・ウォール＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
'93年	METALANGEL＜パック・イン・ビデオ＞ 7400円(予価)/スーパーCD-ROM専用
'93年	スタートリング・オデッセイ＜レイ・フォース＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	A列車で行こうIII＜アートディンク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	眠れぬ夜の小さなお話(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
'93年	ホッパーキャット(仮題)＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/Huカード
'93年	オーロラクエスト おたくの星座 IN ANOTHER WORLD＜パック・イン・ビデオ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

発売日未定のソフト

	■ストレイロード＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	■シャーロック・ホームズの探偵講座2＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパーダライアスII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	21エモン～めざせホテル王～＜NECホームエレクトロニクス＞ 6800円/Huカード
	ブランダーズ＜アイ・ジー・エス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	太閤記＜アスク講談社＞ 8500円/CD-ROM
	50th＜テイチク＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	スペースファンタジーゾーン＜NECアベニュー＞ 6800円/スーパーCD-ROM両対応
	ストライダー飛竜＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	レインボーアイランド＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ワードナの森＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ホームデータの囲碁(仮題)＜ホームデータ＞ 価格未定/Huカード
	ギャラクシーフォース＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ホラーストーリー＜NECアベニュー＞ 7200円/スーパーCD-ROM専用
	チキチキボーイズ＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天地を喰らう＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ピーターパックラット＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	マジカルパズル・ポピルズ＜テンゲン＞ 価格未定/Huカード
	アルガノス＜インテック＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ダイノフォース＜ユニポスト・オブ・ジャパン＞ 価格未定/Huカード
	モンスターメーカー 闇の竜騎士＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ヘルファイアー＜NECアベニュー＞ 価格未定/Huカード
	ラストハルマゲドンII(仮題)＜ブレイングレイ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	イースIV＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	RPC原人＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
	パワーテニス＜ハドソン＞ 価格未定/Huカード
	インペリアル・フォース＜システムソフト＞ 価格未定/CD-ROM
	風の伝説 ザナドゥ＜日本ファルコム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	芸者ウォリアーズ＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
	FRAY -Xak外伝-(仮題)＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	JP LEAGUE＜クリーム＞ 価格未定/Huカード
	BLACK HOLE ASSAULT＜マイクロネット＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	コズミックファンタジー4 銀河少年伝説＜レーザーソフト＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	卒業-グラデュエーション-＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ドラゴンナイトIII＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	英雄三国志＜アイレム＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	マジクール＜NECホームエレクトロニクス＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	天外魔境 風雲カブキ伝＜ハドソン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ミスティック フォーミュラー＜マイクロキャビン＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	伊賀忍伝 凱王(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/Huカード
	アルシャーク＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ルイン＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	トラベラーズ!～伝説をぶっとばせ～＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	CAL II＜NECアベニュー＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用
	ラングリッサー(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/スーパーCD-ROM専用

MD メガドライブ

1月発売のソフト

14日	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌＜セガ＞ 7800円/カートリッジ
16日	ヨーロッパ戦線＜光栄＞ 12800円/バックアップカートリッジ
29日	ゆみみみっくす＜ゲームアーツ＞ 7800円/CD-ROM
29日	ザ・キックボクシング＜マイクロワールド＞ 8500円/カートリッジ
下旬	アネット再び＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
下旬	シムアース＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
1月	ダークウィザード -蘇りし闇の魔導師-＜セガ＞ 6800円(予価)/CD-ROM

2月発売のソフト

5日	Jリーグチャンピオンサッカー＜ゲームアーツ＞ 7800円/カートリッジ
12日	F22 インターセプター＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
19日	邪神ドラクソス＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
26日	ファイナルファイトCD(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
下旬	Aランクサンダー＜RIOT＞ 7400円/CD-ROM
2月	マジンサーガ＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
2月	G-LOC＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
2月	デバステイター＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
2月	スティールタロンズ＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
2月	バトルトーズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ

3月発売のソフト

5日	**■ゾウ!ゾウ!ゾウ!レスキュー大作戦＜EAビクター＞ 6800円/カートリッジ**
12日	デザート・ストライク(仮題)＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
12日	ニンジャウォーリアーズ＜タイトー＞ 7800円/CD-ROM
19日	パワーモンガー＜EAビクター＞ 8900円/カートリッジ
19日	笑ゥせえるすまん＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
19日	ドラえもん 夢どろぼうと7人のゴザンス＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
25日	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史＜光栄＞ 11800円/バックアップカートリッジ
26日	聖魔伝説3×3EYES＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
下旬	**■PGAツアーゴルフ2＜EAビクター＞ 9800円/バックアップカートリッジ**
下旬	**■サイボーグ009＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM**
下旬	GODS＜ピーシーエム・コンプリート＞ 8800円/カートリッジ
下旬	魔天の創滅＜講談社総研＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
3月	ブギウギ・ボーリング＜ビスコ＞ 6800円/カートリッジ
3月	ザ・スーパー忍II＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
3月	OutRun2019＜シムス＞ 8800円/カートリッジ
3月	アークス I II III＜ウルフ・チーム＞ 価格未定/CD-ROM
3月	Pop'n Land＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
3月	ウィング・コマンダー＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
3月	CDソニック・ザ・ヘッジホッグ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
3月	ガントレット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
3月	ゴールデンアックス3＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	スプラッターハウスPART3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	ああ播磨灘＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	三國志III〈MAGA-CD版〉＜光栄＞ 価格未定/CD-ROM

4月発売のソフト

中旬	エイリアン3＜ビック東海＞ 6800円/カートリッジ
下旬	騎士伝説＜講談社総研＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	ロードライアット＜テンゲン＞ 価格未定/カートリッジ
4月	スイッチ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
4月	Jリーグプロストライカー＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
4月	らんま1/2 白蘭愛歌＜メサイヤ＞ 価格未定/CD-ROM

5月以降発売のソフト

7月	リアルファイターズ＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
10月～11月	ハイパーロードモナーク(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
'93年	エスペランザ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	メガロマニア＜CSK総合研究所＞ 価格未定/カートリッジ
'93年	テラフォーミング＜パック・イン・ビデオ＞ 6800円/CD-ROM
'93年	マイト アンド マジックIII＜CSK総合研究所＞ 価格未定/CD-ROM
'93年	魔神転生(仮題)＜シムス＞ 7800円/カートリッジ
'93年	アイ・オブ・ザ・ビホルダー＜ポニーキャニオン＞ 5800円(予価)/CD-ROM

発売日未定のソフト

	■ハイムドール＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	ジャガー XJ220＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	銀河鉄道999＜RIOT＞ 7800円/CD-ROM
	シスターソニック(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパーブランディッシュ(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	スーパー大戦略 SCD(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	ゼノン2＜ピーシーエム・コンプリート＞ 8600円(予価)/カートリッジ
	プレゼンス ノスタルジアII＜シュールド・ウェーブ＞ 価格未定/CD-ROM
	ボールジャックス＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	忍者外伝＜セガ＞ 6800円(予価)/カートリッジ
	メタルファング＜ビクター音楽産業＞ 6900円/カートリッジ
	Vay(ヴァイ)～流星の鎧～＜シムス＞ 7800円/CD-ROM
	沈黙の艦隊＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	シュヴァルツシルト＜工画堂スタジオ＞ 価格未定/CD-ROM
	スラップファイトMD＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	F-1コンストラクターズ(仮題)＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	パワードリフト＜電波新聞社＞ 価格未定/CD-ROM
	大封神伝＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	アルスラーン戦記＜ヒューマン＞ 価格未定/CD-ROM
	MERRY GOROUND＜データウェスト＞ 価格未定/CD-ROM
	ラングリッサー2(仮題)＜メサイヤ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	THE IIIRD WORLD WAR＜マイクロネット＞ 価格未定/CD-ROM
	ナイトストライカー＜タイトー＞ 価格未定/CD-ROM
	シルフィード(仮題)＜ゲームアーツ＞ 価格未定/CD-ROM
	幻影都市～ILLUSION CITY～＜マイクロキャビン＞ 価格未定/CD-ROM
	ファンタシースターIV＜セガ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	ロードス島戦記＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM
	チャック ロック(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	バットマン・リターンズ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ジョー・モンタナIII(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	クラスティーズ・ファン・ハウス(仮題)＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ザ・シンプソンズ バードVSザ・スペース・ミュータンツ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	洗脳ゲーム TEKI・PAKI(テキパキ)＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	イースIV・マスク オブ ザ サン(仮題)＜セガ・ファルコム＞ 価格未定/CD-ROM
	ウルフチャイルド＜ビクター音楽産業＞ 価格未定/CD-ROM
	ビートフォース＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
	ディープスキャナー＜サミー＞ 価格未定/カートリッジ
	マルチ野球'93＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	ローリングサンダー3＜ナムコ＞ 価格未定/カートリッジ
	アルシャーク＜ポリドール＞ 価格未定/CD-ROM
	SNOW BROS＜東亜プラン＞ 価格未定/カートリッジ
	F1 CIRCUS CD (仮題)＜日本物産＞ 価格未定/CD-ROM
	いしいひさいちの大政界＜セガ＞ 価格未定/CD-ROM

GB ゲームボーイ

1月発売のソフト

29日	リングレイジ＜タイトー＞ 3900円[込]/カートリッジ
29日	新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士＜バリエ＞ 3980円[込]/カートリッジ

2月発売のソフト

19日	XERD!! ザードの伝説2＜ビック東海＞ 4800円/バックアップカートリッジ
26日	バートのサバイバルキャンプ＜アクレイムジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ
26日	高橋名人の冒険島III＜ハドソン＞ 3800円[込]/カートリッジ
下旬	ザ・キックボクシング＜マイクロワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ
2月	ONI3 黒の破壊神＜バンプレスト＞ 4980円[込]/カートリッジ
2月	サンダーバード＜ビーアイ＞ 3980円(予価)[込]/カートリッジ
2月	バーニング ペーパー＜ロジーク(ジー・アミューズメンツ)＞ 3200円[込]/カートリッジ

3月発売のソフト

12日	MYSTERIUM＜バップ＞ 4800円[込]/カートリッジ
19日	モンスターメーカー2 ウルの秘剣＜ソフエル＞ 4980円[込]/バックアップカートリッジ
19日	ダブル役満＜バップ＞ 4500円[込]/カートリッジ
26日	ミロンの迷宮組曲＜ハドソン＞ 3800円[込]/カートリッジ
下旬	**■GIキング 3匹の予想家＜ビック東海＞ 価格未定/バックアップカートリッジ**
下旬	ミッキーマウスIV 魔法のラビリンス＜ケムコ＞ 3900円/カートリッジ
下旬	スピードボール2＜ピーシーエム・コンプリート＞ 価格未定/カートリッジ
3月	スターウォーズ＜マイクロワールド＞ 4200円[込]/カートリッジ
3月	アタック・オブ・ザ・キラートマト＜アルトロン＞ 4500円(予価)[込]/カートリッジ
3月	アルマジロ外伝＜アイ・ジー・エス＞ 3900円[込]/カートリッジ
3月	GBバスケットボール＜イマジニア＞ 3900円[込]/カートリッジ
3月	アウトバースト＜コナミ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	カルトマスター1 ウルトラマンに魅せられて＜バンダイ＞ 3500円(予価)[込]/カートリッジ
3月	**●サンリオカーニバル2＜キャラクターソフト＞ 3296円(予価)[込]/カートリッジ**

4月発売のソフト

4月	ルクル＜ビック東海＞ 3980円[込]/バックアップカートリッジ

5月以降発売のソフト

5月	**■パチスロキッズ＜ココナッツジャパン＞ 3980円[込]/カートリッジ**
'93年	ナイジェル・マンセル F1 チャレンジ＜インフォコム＞ 3500円[込]/カートリッジ
'93年	天地を喰らう＜カプコン＞ 4800円[込]/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	ゴッドメディスン＜コナミ＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	マサカリ伝説・RPG編＜トンキンハウス＞ 価格未定/バックアップカートリッジ
	メトロパニック(仮題)＜日本物産＞ 価格未定/カートリッジ
	ブービーボーイズ＜日本物産＞ 3800円[込]/カートリッジ
	鉄道王II＜デービーソフト＞ 3500円[込]/カートリッジ
	バトルトード＜メサイヤ＞ 価格未定/カートリッジ
	WWFスーパースターズ2(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	MVPベースボール(仮題)＜アクレイムジャパン＞ 価格未定/カートリッジ
	MAJESTIC MAGICIAN(仮題)＜NICS＞ 価格未定/カートリッジ
	びっくり熱血新記録 どこでも金メダル＜テクノスジャパン＞ 価格未定/カートリッジ

GG ゲームギア

2月発売のソフト

5日	レミングス＜セガ＞ 3500円(予価)/カートリッジ
26日	ウィンブルドン＜セガ＞ 3500円/カートリッジ

3月発売のソフト

19日	ミッキーマウスの魔法のクリスタル＜セガ＞ 3800円(予価)/カートリッジ
19日	ぷよぷよ＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
3月	**■KICK&RASH＜シムス＞ 4500円(予価)/カートリッジ**
3月	ゴルフ(仮題)＜シムス＞ 価格未定/カートリッジ

4月発売のソフト

4月	シャイニング・フォース外伝2＜セガ＞ 5500円/バックアップカートリッジ

発売日未定のソフト

	ああ播磨灘＜セガ＞ 価格未定/カートリッジ
	フェイスボール2000＜リバーヒルソフト＞ 価格未定/カートリッジ

●印のゲームは、発売日スケジュール表に初登場した新作ソフトです。■印のゲームは、発売日や価格などに変更があったソフトです。価格のあとに[込]マークがついているものは消費税込、価格のみを表記しているものは消費税別の商品価格です。スーパーCD-ROM両対応と表示されたゲームは、スーパーCD・ROM^{2}で使用すると、CD・ROM^{2}で使用するよりもデータを読み込む回数が少なくなり、待ち時間がより短くなるタイプのソフトです。

WEEKLY ファミコン通信

Pick Up

SHOPPING INFORMATION

今週の調査協力店 ソフマップ

ディスカウントショップ最新価格データ

	ソフト名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン	エルファリア	9500円	6800円
	スーパーファイヤープロレスリング2	8500円	5980円
	らんま1/2～爆烈乱闘篇～	9600円	6800円
	史上最大のクイズ王決定戦スーパー	8900円	6480円
	テクモ スーパーNBAバスケットボール	8900円	6480円
	コンバットライブス	9300円	6680円
	奇々怪界 -謎の黒マント-	8500円	5480円
	スーパーバレーII	8900円	6300円
	少年アシベ ゴマちゃんのゆうえんち大冒険	7800円	5680円
	ラッシング・ビート乱 複製都市	9600円	6580円
	哭きの竜～麻雀飛翔伝～	9800円	6980円
	ロードランナーVSワイリーコヨーテ	8600円	5980円
	大爆笑 人生劇場	8500円	6280円
	スーパーキックオフ	7700円	5480円
	半熟英雄 ああ、世界よ半熟なれ…!!	9500円	6580円
ファミコン	ファミスタ'93	4900円	3580円
	ドラゴンボールZ 激闘天下一武闘会	7800円	4980円
	SDガンダム ガチャポン戦士5	6800円	4580円
	熱血格闘伝説	6500円	4580円
	ウルトラマン倶楽部 怪獣大決戦!!	6800円	4780円
	グレイトバトルサイバー	7300円	5280円
	鳴呼! 野球人生一直線	7300円	4980円
	ジャストブリード	9700円	4980円
	ロックマン5～ブルースの罠!?～	7800円	5980円
	ヨッシーのクッキー	4900円[込]	3245円[込]
	ダービースタリオン全国版	7200円	4980円
	ナイトガンダム物語3 伝説の騎士団	7800円	5480円
	ベストプレープロ野球スペシャル	7500円	4980円
	テトリス2+Bombliss	6500円	4400円
	スーパーマリオUSA	4900円[込]	3069円[込]
PCエンジン	ドラゴンスレイヤー英雄伝説II	7200円	5100円
	スーパー麻雀大会	9800円	7200円
	宇宙戦艦ヤマト	7800円	5480円
	超兄貴	7200円	5280円
	パチ夫くん 笑う宇宙	7900円	5780円
	サークI・II	7800円	5680円
	井上麻美 この星にたったひとりのキミ	5800円	4280円
	ゲイングランドSX	7200円	5280円
	グラディウスII～ゴーファーの野望～	7800円	5680円
	ボンバーマン'93	6500円	4680円

	ソフト名	標準価格	販売価格
メガドライブ	T.M.N.T. ～リターン・オブ・ザ・シュレッダー～	6800円	4480円
	クイズ殿様の野望	7800円	5100円
	TAZMANIA	6800円	2980円
	天舞 メガCDスペシャル	9800円	6580円
	ゆみみみっくす	7800円	4980円
	ドリームチームUSA	7800円	5280円
	CRUE BALL	6800円	4500円
	PSYCHIC DETECTIVE SERIES Vol.3 AYA	7600円	4980円
ゲームボーイ	ウイザードリィ・外伝II 古代皇帝の呪い	4944円[込]	3584円[込]
	女神転生外伝 ラストバイブル	5300円	3800円
	悪魔城すぺしゃる ぼくドラキュラくん	3800円	2780円
	4in1 FUN PAK	3800円[込]	2760円[込]
	バックスバニーとゆかいな仲間たち	3600円[込]	2554円[込]
	ゼノン2	3980円[込]	2863円[込]
	Jリーグファイティングサッカー	4800円[込]	3584円[込]
	スーパーマリオランド2 6つの金貨	3900円[込]	3069円[込]
ゲームギア	シャイニング・フォース外伝	5500円	3580円
	The GG忍II	3500円	2380円
	ベア・ナックル	3500円	2480円
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	3800円	2480円
	ファンタシースター外伝	4500円	2850円

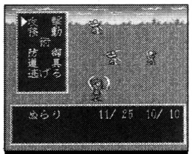
ハード名	標準価格	販売価格
スーパーファミコン本体	25000円[込]	20394円[込]
ゲームボーイ本体	12500円[込]	8219円[込]
ファミコン本体	14800円	9580円
ツインファミコン本体	32000円	21500円
メガドライブ本体	21000円	10000円
メガ-CD	49800円	27980円
ゲームギア本体	19800円	12300円
PCエンジンDUO本体	59800円	32980円
PCエンジンCGII本体	19800円	10980円
PCエンジン スーパーCD・ROM²	47800円	26800円
PCエンジンGT本体	44800円	24800円
ゲームセレクタ	9500円	6980円
スーパーマルチタップ	2980円	2500円
アスキーパッド	2980円	2150円
アスキースティック スーパーエルファイブ	2980円	1980円
CPSファイター	9800円	6800円
ターボファイルアダプター	2500円	1980円
スーパーファミコン用マウス	2980円	2350円

今週のお買い得情報

今週のおすすめソフトは、スーパーファミコンの『スーパー伊忍道』です。本能寺の変で織田信長が死んでいなかったら？　という、もしもの世界を舞台にしたRPG。主人公の伊賀忍者が、織田信長に殺された仲間たちの無念を晴らすために復讐の旅をする物語です。このゲームが当店では1980円とお買いもとめやすくなっております。そして今週はもう１本。メガドライブのアクションパズルゲーム『ぷよぷよ』も2980円と、たいへんお買いもとめやすくなっております。

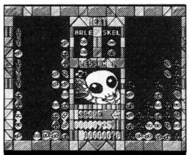


ソフマップ秋葉原本店　小林さん



スーパー伊忍道

スーパーファミコン<光栄>　1980円



ぷよぷよ

メガドライブ<セガ>　2980円

そのほかの超お買い得情報

- ○ダイナウォーズ　(スーパーファミコン) ---- 1980円
- ○ソウルブレイダー　(スーパーファミコン) ---- 1980円
- ○SDガンダム外伝2 円卓の騎士　(スーパーファミコン) ---- 6580円
- ○摩訶摩訶　(スーパーファミコン) ---- 1980円
- ○ビックリマン大事界　(PCエンジン) ---- 390円
- ○YAWARA！　(PCエンジン) ---- 1980円
- ○ダンジョンマスター セロンズ・クエスト　(PCエンジン) ---- 1980円
- ○F1サーカス'92　(PCエンジン) ---- 4980円
- ○ファイヤープロレスリング　(PCエンジン) ---- 1980円
- ○炎の闘球児ドッジ弾平　(PCエンジン) ---- 1980円
- ○スーパーモナコGPII　(メガドライブ) ---- 2580円
- ○トムとジェリー　(ファミコン) ---- 3980円
- ○ファミリーサーキット'91　(ファミコン) ---- 971円

最新再出荷情報

発売日	ソフト名
スーパーファミコン	
1月	○甲竜伝説ヴィルガスト～消えた少女～ 9000円 <バンダイ>
1月	○スーパーガチャポンワールド SDガンダムX 9500円 <ユタカ・バンダイ>
2月下旬	○スーパー桃太郎電鉄II 8800円[込] <ハドソン>
3月12日	○ぎゅわんぶらあ自己中心派 8800円 <パルソフト>
3月下旬	○スーパー麻雀 8000円 <アイ・マックス>
3月下旬	○スーパー麻雀 8000円 <アイ・マックス>
ゲームボーイ	
1月下旬	○ボンバーボーイ 3500円[込] <ハドソン>

※上記の価格はすべて新品ソフトの価格です。最新再出荷情報は、全国の小売店への出荷予定日です。調査協力店とは一切関係ありません。人気商品は売切れの場合があります。　★1月5日調べ



FORMULA 1 Inside Story

文:菊池 薫

●ウイリアムズにデイモン・ヒル

ウイリアムズのセカンドドライバーに、デイモン・ヒルが正式決定した。ヒルは、'62年9月17日ロンドンの生まれで、現在30歳。'86〜'88年にかけてイギリスF3、'89〜'91年は欧州F3000とステップアップし、ここ2年間はウイリアムズのテストドライバーを務めていた。そのいっぽうで、'92年はブラバム・ジャッドでF1に出場し、ハンガリーグランプリでは11位におさまった。亡き世界チャンピオン、グラハム・ヒルの忘れ形見として注目を浴びてきたデイモン。だが、F3やF3000ではチームに恵まれず、過去にはそれほど輝かしい年間成績を残していない。F1ルーキーとしてのデビューも遅かったが、最近はメキメキと腕をあげていることも確か。マンセルのあとがまとして、マンセル本人から推奨を受けていたほどだ。さらに、'92年11月、12月のエストリルのテストでは、しばしばプロストよりも速いタイムを叩き出していた。ここは過去の成績よりも現在に注目すべきで、'93年はプロストにとっても手ごわいパートナーになる可能性も高い。

●セナ、インディーカーをテスト

今年の動向が注目されていたセナ。彼は、'92年12月20日、フェニックスでインディーカーをテストドライブした。なんとマンセルに続いてセナまでインディーか、と色めき立つ向きもあった。だがこれは、エマーソン・フィッティパルディの誘いを受け、ペンスケ・チームのマシンをテストしたもの。それでも疑いは残るが、ペンスケの広報はセナの移籍を否定している。また本人もそのそぶりを見せず、コーナリングの違いを楽しんだといった感想を述べるにとどまった。セナとマクラーレンとの関係は依然として霧のなかで、進退状況は、1月か2月にならないとはっきりしないようだ。

●大盛況だったボローニャ・ショー

F1からモトクロスまでを含むモーターレーシングの大イベント、ボローニャ・モーターショーが、'92年12月3〜12日にかけて同市の国際見本市会場で開催された。8日間の入場者が120万人という、昨年を上回る大盛況となった。期間中には、デモ会見、表彰、インドアF1レースといった恒例行事のために、ベルガー、マンセル、アレジを初めとする多数のF1ドライバーが集まった。

●片山右京、ティレルに移籍

噂にのぼっていた片山右京のティレル・ヤマハへの移籍が、正式発表になった。ケン・ティレルは、片山のパーソナルスポンサーのCABINもいっしょに獲得することに成功し、上機嫌の模様。これとは逆にラルースは、ヴェンチュリーから見放されたうえに、ドイツ人スポンサーが自殺するなどの事件があり、'93年シーズンの動向が危ぶまれている。



⬆ここがヨーロッパグランプリが行なわれるドニントンサーキット。

photo:Kazunori Okuyama



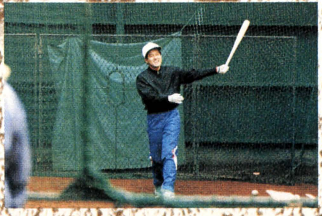
加藤博一の代打一発!

自主トレーニング中の心構え

さて、正月も過ぎるとそろそろ選手たちも本格的に自主トレに精を出す。各選手それぞれ、スキー場でのトレーニングや温泉トレ、テニストレといったように多種多様な方法で練習に励んでいる。自主トレではおもに、2月1日のキャンプインに向けての体力作りのほかに、1年間130試合に出場するための体力を養うのが目的だ。シーズンオフから正月まで休ませていた体中の筋肉や、各関節など鈍っているところを呼び起こすのだ。12月は心身ともにリフレッシュすることに重点を置き、1月に入るとキャンプインに備えるのが選手にとって通例になっている。

西武の石毛選手などは毎年趣向を凝らしたトレーニングを行なっている。陶芸の先生に就いて精神修行したり、実業団の女子バスケ部に入団して鍛えたり、毎年なにかしら新趣向のトレーニングをしている。しかし、石毛のように個人で取り組む選手もいれば、気のあったものたちで組んで練習する選手たちもいる。ひとりでやるよりは仲間がいたほうが妥協せず練習できるという理由もあるようだが。キャンプインに際して、いかに精神的に充実し、リラックスして臨めるかがカギになるから、このようにそれぞれの目標を持ってトレーニングが続けられるというのは非常に意義のあることだろう。

ところで、今年はとくに精神的にリフレッシュすべき選手が多いように見える。年俸問題とかプライベートな家庭の問題を昨年から引きずってきた選手が目につくからだ。このあたりをクリアーすれば、心地よくキャンプインできるようになると思うんだけど。



⬆ひとりでやるも大勢つるんでやるも選手次第だが、いかに内容の濃い期間を送れるかが勝負になる。日々、精進を!

■好調ラブラブ！ あれ、でも色がないぞ!?





■読者のみなさんも、エイズには気をつけてね♥

桜先生へおたよりを

KIN 禁 DAN 断の HI 秘 GI 技！

今回も『ソニック２』の秘技がトップにっ!!　ソニックの勢いは誰にも止められないって感じだ。今回はいままでの集大成。スンゴイことができちゃうのだ。ほかにも、アッと驚く秘技が満載だぞ。読みもらすなっ!!

おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ２　セガ

やっぱり、やっぱりあったぞ特殊コマンド

広島県　海野秀樹（会員番号903682）

またまた、『ソニック２』の隠しコマンドが発見されたぞ。最初の秘技は、いきなりスーパーソニックに変身できるというもの。まず、最初にオプションのサウンドテストを、〝19・65・９・17〞の順に聴く。タイトル画面に戻り、Ａボタンを押したままスタートボタンを押して、ステージセレクトの画面にしよう。ここまでは、前号で紹介済みなのでわかっているよね。

そこでステージセレクトにあるサウンドテストを、〝４・１・２・６〞の順に聴こう。すると、カオスエメラルドを７つ全部集めた状態になる。あとは、始めたいステージを選びゲームを開始しよう。ゲーム中にコインを50枚以上集めてジャンプすれば、無敵のスーパーソニックに変身するぞ。ふたつ目は同じくステージセレクトのサウンドテストを、〝１・９・９・２・１・１・２・４〞の順で聴くのだ。すると、特殊なことができるようになる。詳しくは下の説明を読むのだ。

まずは サウンドテストで 19・65・9・17



⬆サウンドテストで上の順番に曲を選び、Ｂボタンを押して聴いていこう。最後にチャイムがなれば入力成功だ。

タイトル画面で



Ａボタンを押したまま
スタートボタンを押す

ステージセレクト



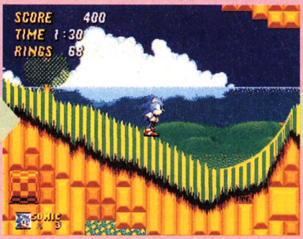
⬆好きなステージを選んで始めることが可能だ。ステージセレクトのなかには、サウンドテストが付いているのだ。

ステージセレクトで 4・1・2・6



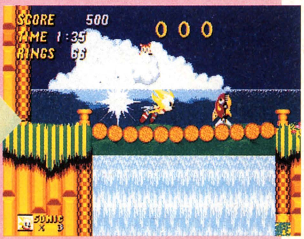
⬆今度は上の画面のサウンドテストで、上の順番に聴いていこう。要領は、ステージセレクトのときと同じだぞ。

ゲームを始めて リングを50以上に



⬆スーパーソニックに変身するには、まずリングを50以上集める。そして、集まってからジャンプすると変身するぞ。

スーパーソニック!!



⬆スーパーソニックは無敵だ。敵に体当たりしたってへっちゃら。でも、リングがなくなると、もとのソニックに戻るぞ。

ステージセレクトで 1・9・9・2 1・1・2・4



⬆上の順番で曲を聴いていくのだ。そして、この画面のときにＡボタンを押したままスタートボタンを押して始める。

ゲーム中に Bボタンを押す



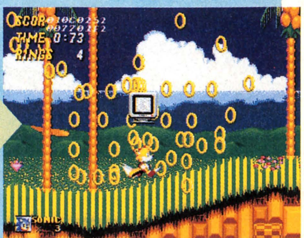
⬆スコアの表示が変な数字になる。ゲーム中にＢボタンを押すと、ソニックがリングに変身。もとに戻るときもＢボタン。

Cボタンを 押すとセット



⬆Ｃボタンを押すと、いま表示しているものを画面にセットするぞ。いろんなところに配置して遊ぶといいぞ。

Aボタンで チェンジする



⬆Ａボタンを押すとリングやジャンプ台、トゲなどいろんな物に変身するぞ。これを使って、オリジナルマップを作ろう。

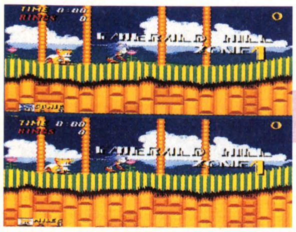
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ

残り255匹になるぞ

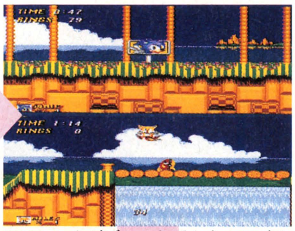
広島県　川口佳則（会員番号903683）

2プレーヤーで



⬆この秘技は、スペシャルコース以外の2プレーヤー用じゃないとできない。

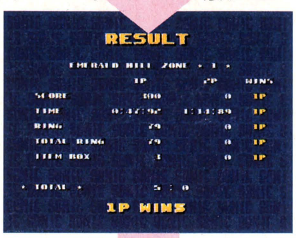
テイルスがやられる



⬆ソニックがゴールしてから、テイルスがゲームオーバーになるのだ。

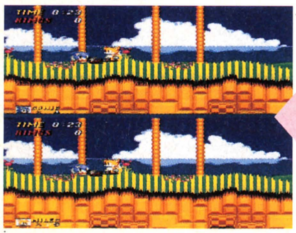
2プレーヤーのときに、どちらかのプレーヤーをゴールさせて、もう片方のプレーヤーはゲームオーバーになるのだ。そして、2回戦目になったらゲームオーバーになったほうを、もう一度ゲームオーバーに。すると、残り人数の表示がおかしくなって、255匹に増えちゃうぞ。

ソニックの勝ち



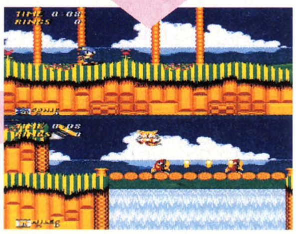
⬆すると結果は、ソニックの勝ちとなるぞ。あたりまえだがね。

表示が変に



⬆テイルスの残り人数の表示がおかしくなって、255匹になっちゃうぞ。

再びやられろ



⬆敵や刺に当たったりして、もう一度テイルスがやられると……。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1700ガバス

SF 餓狼伝説 タカラアミューズメント

勝てば天国負ければ地獄!?

東京都　薬師大輔（会員番号903684）

ギーズまで勝ち進め



⬆とにもかくにも、この秘技を試すにはギースまで勝ち進んでこよう。

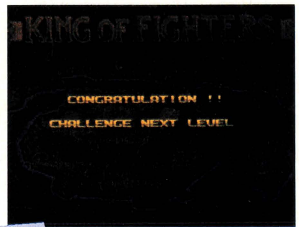
チャンピオンバトルモードで、とにかく最後の敵ギースまでがんばって進んで負けよう。そのままリセットを押さずに、ストーリーファイトのモードで、2プレーヤーをギースにして戦え。ここで、ギースに勝つとエンディングが見られる。負けると、負けたシーンが見られるぞ。

こいつには負けろ



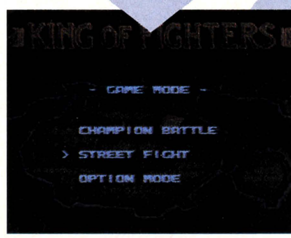
⬆ギースと対面できたら、あとは負けてもかまわないぞ。

1プレーヤー側が勝つ



⬆なぜかエンディングが見られちゃう。ギースに勝てない人はこの手を使え。

ストリートファイトで始め



⬆リセットを押さずにストーリーファイトモードを選ぶのだ。ここが肝心。

2プレー側が勝つ



⬆ここはどこなのだろう。真っ暗闇の場所で闘うシーンになるぞ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1800ガバス

MD ソニック・ザ・ヘッジホッグ2 セガ

どこに行くんだよっ!!　空を歩くテイルス

広島県　津村達也（会員番号903685）

ゾーン3のエッグマンが出現するところまで進もう。そこで、テイルスをポールに乗せたままの状態で、エッグマンを倒せ。すると、アラ不思議。ポールは下がるがテイルスはそのまま。空中を歩けるようになるぞ。この秘技をやるときには、もうひとりがテイルスを操作すると簡単にできるのだ。

ここまで進め



⬆ここまで来たのなら、2プレーヤー側のコントローラーを差そう。そして、テイルスを操作し、ポールの上まで進め。

エッグマンを倒す



⬆みごとエッグマンを倒したぞ。しかも、テイルスはポールに乗ったままの状態だ。つぎの瞬間に、ポールは崩れてなくなる。

テイルスが空を行く



⬆なんと、テイルスが空中を歩くぞ。でも、歩けるのはこのステージが終わるまでの、少しのあいだだけなのだ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1450ガバス

SF ソニックブラストマン　タイトー

まるでアーケード！ のヒットモード

東京都　星 英雄　（会員番号903686）

アーケードモードだ！

まずオプション画面にし、ミュージックを10にする。そしてカーソルをミュージックに合わせたまま、コマンドを入力してみよう。アーケードさながらのヒットモードが始まるぞ。このヒットモードの遊びかたは4種類。子どもを助けたり、落下してくる隕石を破壊したりと、自慢のパンチを堪能してくれ。

まずこのように合わせてから



⬆ミュージックを10にしたら、そのままコマンドを入力しよう。EXITする必要はない。

秘

セレクトボタンを押したまま
Lボタン、
Rボタン、
Rボタン、
Lボタン、
スタートボタンの順に押す



⬆ヒットモードの始まりだ。4つの試練を全部クリアーするとタイトル画面に戻るぞ。

おもちゃ券 2000円
ファミ通チケット 1400ガバス

SF アメリカ横断ウルトラクイズ　トミー

まばたきする間にタイムアウト

長崎県　松崎洋介　（会員番号903687）

カウントダウン中

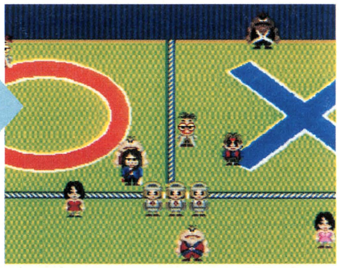


⬆カウントダウンが始まった。いつもならあとはこのままじっと待つだけだったが。

秘

スタートボタンとセレクトボタンを同時に押す

残りタイムが一気になくなる


⬆すぐにタイムアップになってしまったぞ。縄の外には、こーんなに人が残っている。

ゲームドームでの○×クイズでカウントダウンしている最中に、スタートボタンとセレクトボタンを同時に押してみよう。残りのタイムが一気になくなっていくぞ。はやく答えを知りたいときには便利な秘技なのだ。また、この秘技を使うと、多くの人を縄の外に置き去りにすることもできる。ちょっと陰険だけどね。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

SF 真・女神転生　アトラス

呪いのアイテム安全使用法

大阪府　竹村篤史　（会員番号902766）

呪いのアイテムを装備すると、体から外れなくなり、歩くたびにHPが減っていく。復活道場などで治療してもらえばよいのだが、失敗することが多いし、うまくいってもそのアイテムは消滅してしまう。しかし呪われたキャラクターを一度殺し、復活させれば、アイテムを失わずに呪いだけを解くことができるのだ。

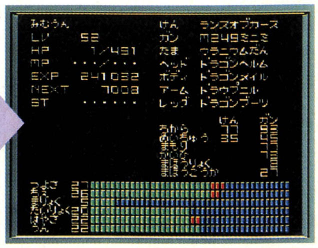
呪われても


⬆名前からしてアヤシイとは思ったが、装備したら案の定呪われてしまった。しかしこの攻撃力は魅力だな。

一度死ねば


⬆そこでだ。呪いのアイテムを装備したキャラクターに、一度死んでもらう。その後回復道場などで復活させると……？

平気で装備


⬆なんと、呪いは解けるがアイテムは装備されたまま。呪いという代償を支払わずに、攻撃力の恩恵にあずかれるのだ。

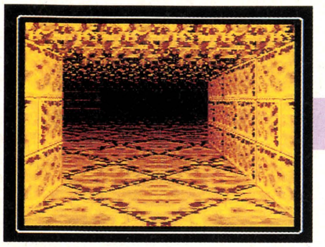
おもちゃ券 5000円
ファミ通チケット 2500ガバス

SF ウィザードリィV アスキー

最強の敵! ララ・ムームー発見

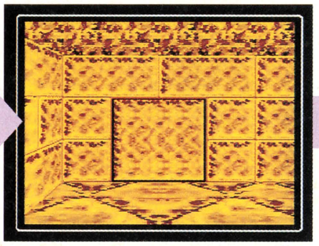
埼玉県　岡野 智　(会員番号903688)

777階にて



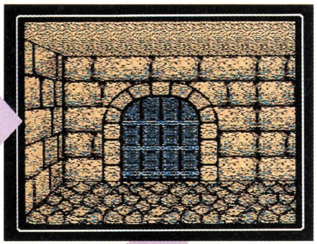
⬆ここは"地獄"と呼ばれる地下777階。4つのエリアに分かれているが……。

隠し扉発見!



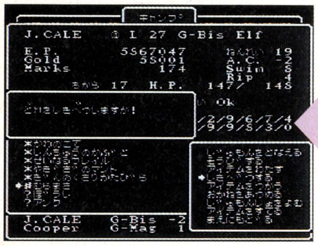
⬆そのうちのどこかに1ヵ所だけ、隠し扉がある。しらみつぶしに捜してくれ。

この部屋に…



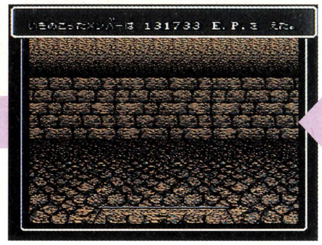
⬆扉を抜けて進んでいくと、1階のある小部屋の前へ到着。さあ踏み込め。

お宝もデリシャス



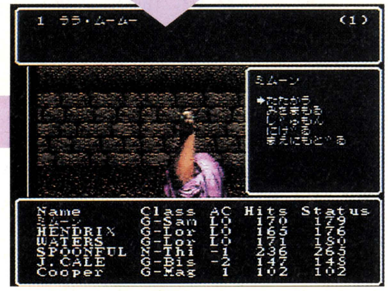
⬆しかも、村正などの貴重なアイテムを持っている場合が多いのだ。

儲かりまっせ～



⬆倒せばなんと、6人で約130000もの経験値がもらえる。オイシイぜ。

ララ・ムームー登場!



⬅アークデビルを倒して進むと、ララ・ムームーに遭遇!

とうの昔にゲームをクリアーし、キャラクターレベルも40、50はあたりまえ、というアナタ。ダンジョン最深部の悪魔たちさえ、もはや赤子同然といったところか。しかし、このララ・ムームーとのご対面ははたしてお済みだろうか? 777階のどこかにある隠し扉を抜けて進むと、1階(もちろんスタート直後は行けない)のある小部屋にたどり着く。ここには超強力な隠れキャラ、ララ・ムームーが待ち受けており、倒せば莫大な報酬を得ることができるのだ。

おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 1500ガバス

SF あしたのジョー　ケイ・アミューズメントリース

対戦でも必殺なパンチ打てます

香川県　豊田勝久　(会員番号903689)

カーロス、キン、ハリマオ、ホセ。この4人の憎いあんちくしょうたちが得意とする強力な必殺パンチは、対戦モードでも繰り出すことが可能だ。勝ち抜きモードで彼らにさんざん苦しめられたキミ。友だち相手に必殺パンチをお見舞いし、ビックリさせてやろう。

対戦モードで



⬆たとえば、ホセ対ハリマオ。勝ち抜きモードじゃなくても……。

コークスクリュー



⬆あのコークスクリューパンチが炸裂!ものすんごい威力だぞ。

じゃあ、回転攻撃



⬆ならばハリマオも負けてはいられない。回転攻撃でお返しだ!

カーロスの場合



⬆とくにタイミングは問わない。Aボタンと Bボタンを同時に押すと、ひじ打ちができるのだ。

キンの場合



⬆相手をロープぎわに追い詰めてA、Bを同時に押す。これでチョムチョム(連打)ができる。ピシピシピシッ。

ハリマオの場合



⬆A、Bを同時に押すと回転攻撃。ロープぎわで✚ボタンの上を押したまま同じ操作を行なうと、ロープ攻撃に。

ホセの場合



⬆A、Bを同時に押すとコークスクリュー。✚ボタンの方向によりパターンは変化。防御体勢からだとひねり増加。

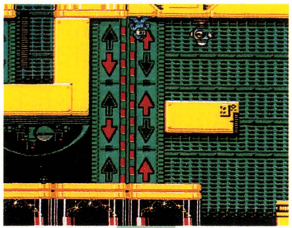
おもちゃ券 1000円
ファミ通チケット 900ガバス

FC ロックマン5～ブルースの罠!?～　カプコン

重力への挑戦

東京都　花田光治　（会員番号903690）

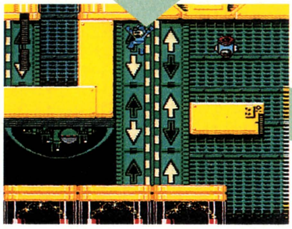
逆さくん！



⬆重力が反対に働くエリアに入ると、そこで待ってる敵も逆さまになるね。

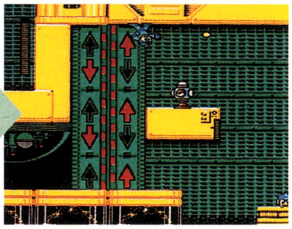
グラビティーゾーンで重力が反対に働くエリアに入ると、ロックマンと同じく、そこにいる敵も天地が逆になってしまう。敵とロックマンには、つねに同じ方向の重力が働くはず。だがエリアが切り替わる地点で行ったり来たりをくり返すと、それぞれに働く重力が逆になるのだ。

切り替えろ



⬆いったん通常のエリアに戻り、す速く再進入。グリグリくり返そう。

重力狂って わけわからず



⬆敵とロックマン、それぞれに逆方向の重力が働いているぞ。不可思議。

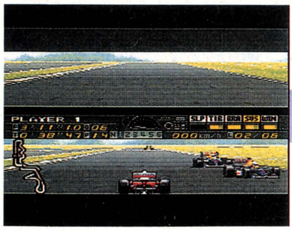
おもちゃ券 3000円
ファミ通チケット 2150ガバス

SF ヒューマン・グランプリ　ヒューマン

ブレーキターンでクルリ

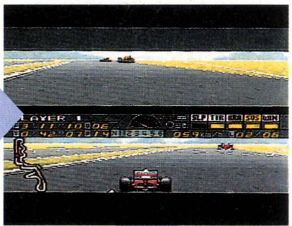
千葉県　奈良大助　（会員番号903691）

おっと失敗



⬆スピンして進行方向の逆を向いてしまったぞ。体勢を立て直せ。

低速で走り

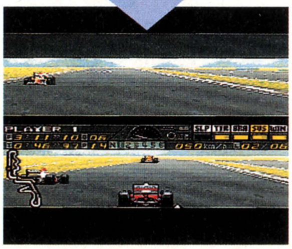


⬆ハンドルを右か左いっぱいに切っておき、あせらず低速で逆走。

クルマが進行方向の逆を向いてしまった場合、コースからはみ出して大きくUターンするより、この方法が便利。

ハンドルを右か左いっぱいに切っておき、低速で走りながらYボタンを押す。これでブレーキターンができ、一瞬にして180度方向転換。遅れを最小限に押さえられるはずだ。

クルリとターン



⬆その状態でYボタンを押せば、一瞬にして180度のターンができるのだ。

はまり道

隔号連載

吉田戦車



禁断の秘技 大募集

豪華な商品がもらえるガバスシステム。ガバスを集めるには、禁断の秘技のコーナーに応募するのがいちばんの近道。キミの見つけた秘技が採用されると、おもちゃ券とファミ通チケット（メタリックガバス）、ファミ通会員証がプレゼントされるぞっ！　応募方法ははがきのほかに、24時間受付のファックスでもオーケー。待ってるぜ！

●ファックスの場合●

ウィザードリィ外伝・I
バックアップデータをリセット
①タイトル画面でセレクトボタンを押したままBボタンを押す
②メッセージが表示され「はい」を選ぶとデータが初期化される

ファックス番号は
☎03・5411・0071

●はがきの場合●

いただきストリート
サウンドテスト
①コントローラーIの✚ボタンの上とセレクトボタンを押しながらスタートボタンを押す
②サウンドテストの画面でスタートボタンを押すとメドレーで曲が聞ける！
住所 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1
氏名 禁断秘技子　年齢 12才
電話 03-3236-8350　会員 NO. 000009

107 24
東京都港区南青山6の11の1
スリーエフ南青山ビル
（株）アスキー
ファミコン通信編集部
禁断の秘技大募集
いただきストリート係



千年王国への道

真・女神転生信仰者の集い

すべての属性のエンディングを見た人も多いであろう、『真・女神転生』。今回の特集は、それでもあきたらないよくばりな『メガテン』フリークのみんなにお贈りする。お題目は、開発スタッフによる座談会、『メガテン』町内会、そして『真・女神転生Ⅱ』大予想ともりだくさん。アトラスの多大な協力を得て作られた、どこよりもマニアックな特集なのだ。カオスの人には倒すべき敵の、そして、ロウの人には実現させるべき目標の千年王国。そんな思いを込めて、この特集を"千年王国への道"とする。

言った者勝ち!! まだクリアーしてない人は読むな座談会

開発側5人 プレーヤー3人

——実際にプレーしてどうです？

アトラス相原（以下相原） プレーの感想は聞きたくないですねえ。怖いっす（開発陣のうつろな笑い）。

アトラス金子（以下金子） ロウとカオスどちらで終わりました？

成沢大輔（以下成沢） 両方。

平林久和（以下平林） 俺はカオス。

御祇島千明（以下御祇島） 私はどっちでもないです。

アトラスCOZY（以下COZY） ユーザーからの反応を見てると、圧倒的にロウでもカオスでもない人が多いんですよ。

アトラス新野（以下新野） ロウもカオスも同じ割合で。

COZY まあ、ごくふつうのＲＰＧのように、イエス、ノーで進めていくと、自然にロウになるはずなんです。深読みすると、逆にカオスになる。いまは、とりあえずイイエを試してみるというのが根づいてますんで、けっきょくはどっちでもないケースが増えたと。

成沢 『女神転生』ユーザーは疑り深いのが多いから。

鈴木一也（以下鈴木） もうちょっと素直にやれば、ロウとカオスの割合が違うかもしれません。

相沢 ユーザーからの電話で、「いま、ゴトウとトールマンに会ったんだけど、どっちを殺せばいいのか」というのがきましたよ。で、「もう30分くらい悩んでいるけど、自分じゃ決められないんで、決めてください」（大爆笑）。これには、イイエもハイもあなたしだいですよって、答えましたけど。

成沢 でも、ニュートラルが圧倒的に多いって意外だったな。

御祇島 途中経過がずっと真ん中だったという人は、少ないんじゃないですか。私も、最初はカオスで、金剛神界のイベントで、ひとりになりますよね。そのとき、仲間がほとんどロウだったんです。おかげで、使えるのがヌエしかいなくて苦労しました。

相原 それはアトラスの術中にハマってますね。金剛神界は、自分がロウかカオスかわからないし。プレーヤーに安易な道は選ばせないですよ。

成沢 また、ユーザーもいばらの道を歩みたがるから。俺も歩んだけど。

鈴木 でも、クリアーできないようなレベルではないですよ。ぎりぎりになったり、楽勝になったりというのは、人によって変わってくるでしょう。いまの、御祇島さんのはきびしいほうに入りますね。あときびしいといえば……。

御祇島 精神世界ですか。

鈴木 あそこは誰でもたいへん。

成沢 そう、行きよりも戻ってくるのがたいへんなんですよ。

相原 あと、今回ヤだったのは、サマリカームでＭＰが回復しないこと。あれはがっかりしたなあ。

COZY すみませんね。

相原 つぎはサマリカームをＭＰ回復可能にしてほしいっすね。

COZY あと、クーフーリンが。

相原 少女マンガでしたねえ。デザインが。

金子 その話はするなあ。

鈴木 今回、クーフーリンが意外と使えなくてね。パラメーターをいじってでも、キャラクターとして個性を持たせてやれば良かったかもしれない。



平林久和

オザワの名前はきっとイチロウだ平林

LV	ついに30歳になった	EXTRA
HP	元気はあるが借金も	よく働きよく
MP	スネに傷はある	理屈を言う
CP	コンベ3	成沢君の
ALIGN CHAOS		結婚式の司会

㈱インターラクト代表。『ゲーム業界就職読本』の著者でもある。オススメ悪魔はキクリヒメ。



相原誠吾

広報　流星野郎・相原（アトラス）

LV	みそじ	EXTRA
HP	満タン	流星パンチ
MP	残り少ない	流星くさい足
CP	大食らい	流星柴田恭兵のマネ
ALIGN CHAOS		ついでに宣伝

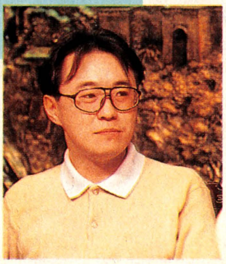
おなじみ、燃えるＤＪの相原氏。シリーズを通してのオススメ悪魔はクーフーリン。

プロデューサー　新野洋右(アトラス)

LV	5963	EXTRA
HP	001/0002	二枚腰
MP	001/999	二枚舌
CP	1	二枚目
ALIGN	LAW	

作品のまとめ役ともいうべき新野氏。さぞかし苦労されたことだろう。オススメ悪魔はピクシー。

新野洋右



相原　新宿のジャック兄弟が使えましたよ。

成沢　とくにランタン。アギラオにどれだけお世話になったことか。

平林　あのへんの連中は、よくお宝も出してくれますね。

御祇島　宝玉や魔石とか。気前よくくれるから、逆に何もくれないと怒ったりして。

成沢　ちょっと勝手だなあ。でも俺も人のことは言えない。アイテムがほしくて話しかけることもあるしね。

相原　ところで、今回の最強ボスはテングだと思うんですが。

成沢　ボスだっけ？

相原　ボス級の強さでしょう。あれは。赤い屋根のところにまちがって入っちゃったとき、とりあえずヤクシャとかは倒せても、テングは倒せない。テングが5体くらい出てきたら、リセットしたほうが早いっていう。

鈴木　赤い屋根の家っていうのはレベル不相応に入れちゃうから、つらいときはつらい。クリアーレベルなら、そんなにつらくはないはず。

成沢　俺は、レベル不相応に入れて良かったと思う。レベルに合わせてしか入れなかったら、逆につまんないと思う。あそこで、命からがら逃げ出すところが『女神転生』の快感でしょう。

COZY　わりと、強いパーティーを育ててるファンはその傾向が強いね。いたぶられたいんですよ。

ボツシーンがある!?

相原　服着せろ関係でしょ。

成沢　夢のなかの、少女がいけにえになるとこで、両わきに立っている男が、最初は裸だったんです。

COZY　それで、パンツはかせてくれと言われまして。

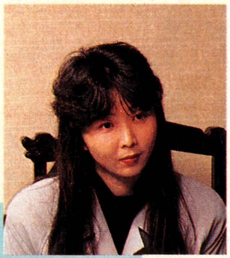
新野　主人公の母親が悪魔に食われてしまうという残酷なシーンについては、どこかに言われたからというのではなくて、自主規制で削りました。

COZY　服を着せる着せないというのも、デザイナーの好みかな。

鈴木　サキュバスやリリムは最初後ろ姿だったでしょ。

金子　そう、けっこう凝ってた。

COZY　裸の規制にしても、イメージシーン的なものならいいみたいです。悪魔も、下半身が違うものなら大丈夫。



御祇島　ネコマタのように、シッポが生えてるとか？

金子　そうですね。

COZY　どこまでがダメという明確なライン分けはないでしょう。

新野　けっきょく、その作品の持っている性格や、雰囲気もありますから。極論を言ってしまうと、『真・女神転生』は、倫理の追究というものかも。裸だけじゃなくて、宗教がらみもあるし。

――おすすめ悪魔は。

鈴木　ミシャグジでしょう。

COZY　僕は、ヤクシャとジャック兄弟。

開発一同　ウンウン。

相原　新宿行って、すぐにこのふたりに会えますからね。このふたりを仲間にしたときの快感はもう。

――ジャック兄弟って、仲間になりやすくないですか？

相原　ヒーホー系ですから。

全員　ヒーホー(爆笑)！

相原　もう、ヒーホーって、踊りさえうまく踊ってあげればすぐ仲間になってくれますからね。やっぱジャック兄弟がいいですよ。吉祥寺でメインになるのはアズミ。

金子　ピクシーもジオンガを唱えられるからいいでしょう。

相原　女の子悪魔は、基本的に強いですよ。魔法も。狙いですか？

鈴木　伝統でしょう。

相原　リリムなんかはどーしても仲間にしたいですよね。あの姿で現われたらもう。ねえ(笑)。いるといいなと思いますよ。

金子　ネコマタとか？

相原　いや、僕はネコマタよりもリリムのほうが興奮しますよ。あの足の閉じかたとかがねえ。

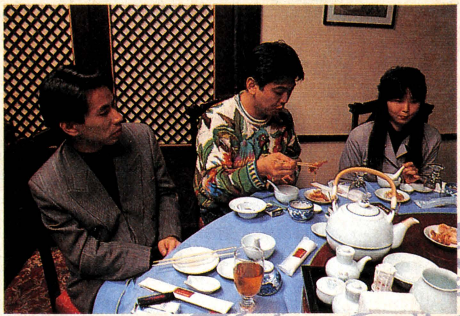
御祇島　ロリっぽいんですか？

相原　ロリっぽいっていうかなんというか。でも、あれ描いたのは金子ですから。

金子　ロリっぽく見える？

鈴木　ピクシーは、イラストで見たらちっともロリっぽくない。

御祇島　でも、リリムはわりとロリっぽいかなと。



ひたすら食う人々。魔界の住人は飢えているらしい。

相原　わかりました。じゃあ、この場を借りて認めましょう。わたくしはロリコンです。

成沢　俺は、ロアがいい。防御力ぜんぜんないのにね。ムドが効くとすっげーうれしい。

鈴木　そういう使いかたをしてもらえるとうれしいですね。プレーヤーは、パラメーターで使えるか使えないか見て、魔法を見てくれないことが多いから。

――女神系のキャラクターも使えますね。アメノウズメとか。

鈴木　基本的に、女神や魔神系のキャラクターは、能力値をレベルに応じて振り分けるときに、プラスアルファのボーナスポイントをすごく強くしてます。合体も、女神はレベルの高い悪魔を作りやすくなっていますよ。

ヤクザを殺して平気なの？

COZY　会話はどうでした？

平林　バリエーションが多いですね。ときには思いもよらない結果になったりして。

金子　うちのいちばんのヒットはヒーホーでしょ。

相原　魔獣系の、ジャクニクキョウショク！　み



成沢大輔

御祇島千明

悪魔マンガ家　御祇島千明

LV	02	EXTRA
HP	15/1	シメ切りやぶり
MP	999/1	下ネタの歌
CP	74	
ALIGN	NEUTRAL	

月刊アスキーコミックにて、『真・女神転生』を鋭意連載中のマンガ家。オススメ悪魔は、ヌエ。

CLUB邪教の館バーテンダー　成沢大輔

LV	27	EXTRA
HP	いつもくたびれてる	単行本を作る
MP	酔っぱらうと上がる	陸ガメを飼う
CP	大酒飲み	馬券でオケラになる
ALIGN	MAD	

CB's Project代表。『女神転生』シリーズの攻略本を多々手がけている。オススメ悪魔は、ロア。

たいなカタカナで出るやつとか。オレガスキカも。

御祇島 成沢さんは、いじめていじめてえんだったでしょ。

成沢 そう。あーんいじめてってやつ。レベルにガーンと差ができないと出ないやつね。これもなかなか見れない。

新野 ヤクザに話しかけると、たまーに出るやつご存じですか？

相原 “ヤクザを殺して平気なの”

御祇島・成沢・平林 えええーっ!!

新野 吉祥寺とかで、ヤクザに一生懸命話しかけてると、出ますよ。

低年齢には向いていない？

平林 年齢の低いユーザーが、あのシナリオをどこまで理解できたかについては、どう考えてます？

新野 ユーザーの反応を聞いてるんですが、ある程度わかってるのは、小学校6年生くらいからですね。それ以下は、わからない表現を無視してやってるみたいです。ですから、表現についてはもうちょっと気をつけなきゃと思っているんですが。子供には、陰鬱な感じがしちゃうみたいです。とくに、母子家庭の子供にはショックが大きかったかもしれません。

鈴木 西谷さんの原作では、両親はすぐ死んじゃうんです。

成沢 でも、両親がいただけいいですよ。お母さんしかいないのにそのお母さんが死ぬんですから。インパクト強いですよね。

平林 確かにゲームとして最低限遊べるというと、小学校6年でもいいんだけど、ほんとうにおもしろさを理解するには、大学の教養課程を2～3項目取っていないとダメみたいなところが、このゲームのすごさだと思うんですよ。

相原 そのへんまで楽しめますか。

平林 それが、弱点でもあり、長所でもある。カルティックと言われてもいいんじゃないか。逆に、小学生にもわかりやすく、政治は、宗教は、倫理はこうと加熱するよりはいいと思ったわけです。

鈴木 それは力強い言葉ですね。

新野 ユーザーの反応も、17歳以降からそういったものはあります。

COZY このゲームをやったユーザーが歳を取って、10年後くらいに思い出して、なんていいゲームだったんだろうと言ってくれればいいなと。

平林 ここにいる人たちだってわかってない部分があると思います。自分が老いて、死ぬ間際の一瞬に、初めてわかるものを秘めているんじゃないかと思うんですよ。

鈴木 全滅シーンなんかそうかもしれませんね。

御祇島 三途の川を越えていくシーンですね。

COZY 社内では、敵がお花畑の魔法をかけたということになっているんです(笑)。

鈴木 花畑は手を入れて作りたかったんだよね。

金子 言うなあー。

相原 その画面を見たことない人が、これを読んで見てみようという気になってくれたらいいですね。

平林 死ぬと言えば、ゲームがたくさん出ているこの世の中で、○○を作って死んだってと言われて、大騒ぎするのは、この『真・女神転生』じゃないですか(爆笑)。

金子 やだなあ。そのうち、相原とか俺とか話題作りのために死ななきゃならないのかなー。

COZY サブタイトルに、相原に捧ぐとついていたりするの(笑)。

金子 似合いすぎちゃうなあ。

次回の『女神転生』にひとこと

相原 つぎもがんばります(笑)。

金子 今回は定番のデザインだったから、次回は冒険したいな。

新野 はば広いユーザーをターゲットにしたんですが、結果的にはせばまりました。でも、それで良かったと思うので、次作をやるのならそのへんは貫いていきたいです。

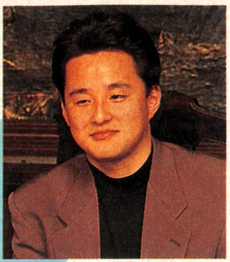
COZY 視覚的にびっくりする演演出をしたいですね。3Dの。

鈴木 バランスをもっと考えたいです。シナリオでは、新しいテーマを出せればいいですね。

御祇島 テトラジャアーマーはもっと奥に置いて、取るまでをたいへんにしてほしいですね(笑)。

成沢 俺は、ほかのソフトがどうなるかが気になる。これほどのソフトを出した以上、先の責任があるから。100万本狙うソフトは、『女神転生』であって、『女神転生』でないものをめざしてください。

平林 読者に言いたいんだけど、みんなが『真・女神転生』に触れたのはゲームだったからだと思う。同じような内容のビデオや小説だったら触れていないと思うんですよ。その人たちが大人になったときに、『真・女神転生』の本当のおもしろさがわかると思う。ユーザーはそこの部分をわかってあげてほしいですね。



COZY

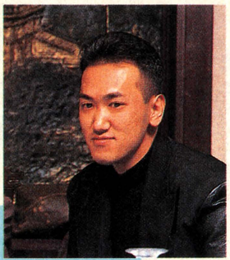
悪魔計算師　COZY(アトラス)

LV	???	EXTRA
HP	無限	沈黙
MP	A LITTLE	UNOをする
CP	不明	
ALIGN	超CHAOS	

『真・女神転生』のプログラムを手がけたCOZY氏。オススメ悪魔は新宿・ジャック兄弟(笑)。



ちょっと危ない話もポンポン飛び出す。ノリのいいおっさんたちである。



金子一馬

悪魔絵師　金子一馬(アトラス)

LV	28歳	EXTRA
HP	?	悪魔に命を吹き込む
MP	?	
CP	不明	
ALIGN	LAW	

『女神転生』シリーズのキャラクターデザイナー。オススメ悪魔は、愛犬ケルベロス。



鈴木一也

ガイア教司教　鈴木ダミアン一也

LV	社長	EXTRA
HP	20/69＊	ゲームデザイン
MP	30/88＊	悪友召喚
CP	44＊	山本リンダ
ALIGN	CHAOS	

マンガ原作者であり、ゲームにも企画として参加。遊企画代表。オススメ悪魔は邪神ミシャグジさま。

※CPが高いため、つねにHPが減り続ける。仕事のしすぎで、MPも不足ぎみ。



独占情報 『真・女神転生Ⅱ』(仮題)はこうなる!?

ナムコ版『Ⅱ』の数十年後が舞台となる？

『真・女神転生』人気も発売から3ヵ月が経過したということで徐々に落ち着き、続編の噂が聞かれるようになってきた。アトラスも早くから「メガテンは全9部作」と公言していただけに、続編の発売は100パーセント間違いないだろう。そこのところをアトラスに問い合わせてみたぞ！

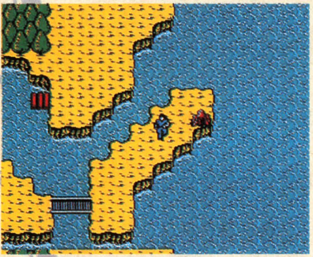
「たしかに製作は始めています。ただし、発売時期は未定です。前回は12メガで容量不足だったので、それ以上の容量になると思います。また、ほかのハードでの発売も検討しています」(アトラス　広報)

　なるほど。大容量を駆使した、壮大な物語が楽しめそうだ。ほかのハードでの展開も気になるところだ。ところで、物語はいつの話になるのだろうか？

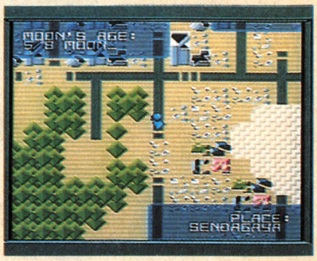
「案のひとつとしてナムコさんの『女神転生Ⅱ』の数十年後というものもあります。ほかにもアイデアがいくつかあるので、そのなかから選択しますよ」(同)

　いったいどんな話になるんだ？

近未来が『Ⅱ』の舞台に確定

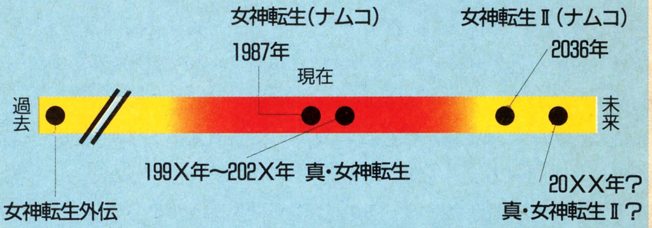


⬆これはナムコの『女神転生Ⅱ』の画面写真。核戦争後の未来が舞台という設定だった。もしかするとこの核爆弾は『真・女神転生』でトールマンが落とした核爆弾なのだろうか？　それともべつの……？



⬆こちらは『真・女神転生』。このゲームのなかでは約30年もの月日が流れる。東京は日常から数えて2段階の崩壊をとげることになるが、東京以外の都市や国がどうなったのかはまったく語られない……。

シリーズにおける時の流れ



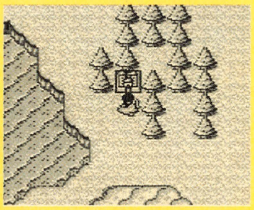
　ここで『真・女神転生』シリーズの流れというものをまとめて見てみよう。厳密にはナムコ『女神転生』シリーズは別物だが、システムや世界観がほぼ同じということで、この表に組み込んである。

　この表で見ると、遥か過去から近未来までつながった、ひとつの巨大なストーリーとしてメガテンを見ることもできる。この長い時間の流れのなかで、これから発表される8つの『真・女神転生』は、どのように組み込まれていくのだろうか？　とっても気になるね。

いろいろあったウワサ

以前、ファミ通ベストセレクションでも紹介した江戸時代説。この案も完全に廃案になったわけではなく、なんらかの形で『真・女神転生』シリーズに登場する可能性がある。江戸マニアは歓喜せよ。

江戸時代説

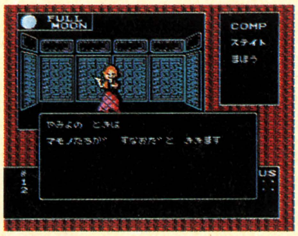


⬆ゲームボーイ版では、つながりを意識せず、さまざまな時代が登場するらしい。

プレーバックメガテン❶『女神転生』

敵であるはずの悪魔たちを仲間にできる。さらにその悪魔どうしを合体させより強力な悪魔を作ることができる。そんな斬新なシステムを携えて登場した3DタイプのRPG。ちなみにこの作品と『Ⅱ』には『デジタルデビル物語』という副題が付いていたこともなつかしい名作ソフト。

　ちなみに、この作品は同名のビデオアニメをアレンジしてゲーム化したもので、ナカジマ、ユミコといったアニメの主人公が同名のまま登場している。後編に見られる2Dシーンはいっさいなく、暗い3Dダクションのみの、マニアックなゲームだった。ルシファーはこの作品から登場している。



⬆暗めの3Dダンジョンとユニークな悪魔のグラフィックがなつかしい。

ファミコン
ナムコ　1987年9月発売
4900円
販売本数未発表

プレーバックメガテン❷『女神転生II』

　前作『女神転生』に壮大なストーリーが加わった傑作RPG。前回までの3Dダンジョンオンリーの画面構成とはうって代わって、2Dフィールド画面や、2Dダンジョンなども登場して、よりプレーしやすい作品になっている。



⬆グッっとイメージの変わったシリーズ第2弾。これでファンが増えた。

　この作品最大の売りが新しくなった悪魔合体。通常の2身合体に加えて、特殊な法則を持った3身合体が登場した。これによって、複雑な合体によってしか作れない悪魔などが登場し話題を呼んだ。

　また、この作品から悪魔どうしの覇権争いといった壮大なテーマが登場。プレーヤー自身の選択によるふた通りのエンディングなど、いまだに評価するべき点が多い。

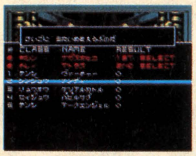
ファミコン
ナムコ　1990年4月発売
7800円
販売本数未発表

悪魔合体はどうなる?

2身合体から3身合体。そして人と悪魔の合体、剣と悪魔の合体など、徐々に進化してきた悪魔合体。次回作ではどうなるのか?
「特殊合体の種類がいろいろと増える予定です」(アトラス　広報)
悪魔合体はこのゲームのポイントだから力を入れてほしいよね。



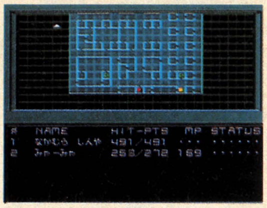
➡おなじみの邪教の館。このおっさんだけはどのシリーズにも共通して登場するようだ。



⬅複雑な3身合体。これ以上の進化はファン離れを起こしてしまうような気がする……。

新たなコンピューター機能とは?

さて、コンピューター機能はどうなるのかな?
「機能に大きな変化はありませんが、使いやすさなどがアップするでしょう」(アトラス　広報)
ウインドーの開閉も速くなる?



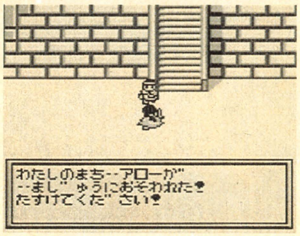
⬅これはオートマッピング。とっても便利だったよね。

プレーヤーの属性は?

選択肢によって変化するプレーヤーの属性。この斬新なシステムは今後も登場するのだろうか?
「ロウ、カオスから少し離れるかも」(アトラス　広報)
え、ちょっと意外な答え。でもこのシステムをなくしてしまったら、悪魔との交渉も根本から変わってしまうはず……。したがってこのシステムは残ると見た!

プレーバックメガテン③『女神転生外伝』

いままで『女神転生』シリーズを敬遠していた初心者や低年齢層にターゲットを絞った、もうひとつの『女神転生』シリーズ。簡易化というコンセプトの元に、いままでのシリーズでは定番だった3Dダンジョンをすべて廃止して、対戦モードを付けるなど、だれでも簡単にプレーできるようになった。
ストーリーは、神が神と呼ばれなかったほど古い時代の話で、今後もシリーズとしてさまざまな時代に渡って、物語が続いていく予定である。『真・女神転生』シリーズとストーリーのつながりはないが、リンクする部分は生じてくるようだ。まさに『外伝』ということができるだろう。

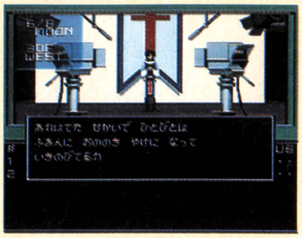


⬆初心者向けというコンセプトだが、マニアだって楽しめるぞ。

ゲームボーイ
アトラス　1992年12月発売
5300円
販売本数10万本

プレーバックメガテン④『真・女神転生』

まったく新しい真のメガテンを、というコンセプトのもとにアトラスが製作した『真・女神転生』シリーズ第1弾。ハードをスーパーファミコンにしたことにより、ナムコ版以上のサウンドや画面効果でゲームを盛り上げている。
物語の舞台はズバリ現代の東京。おなじみの街や名所が登場するのもなかなか楽しい。また、この作品ではロウとカオスというふたつの思想の対立が大きなテーマになっている。主人公の立場がプレーヤーの行動によって変わってしまうという属性システムが話題を呼んだ。ちなみに、悪魔合体は悪魔の種族や合体法が増えたことにより複雑化した。

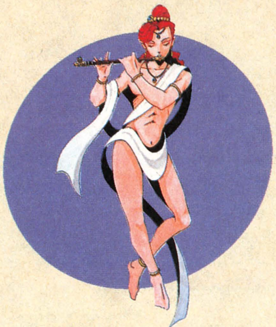


⬆さまざまな選択肢で全国のゲーマーを悩ませてくれたのだった。

スーパーファミコン
アトラス　1992年10月発売
9800円
販売本数40万本

そして神と悪魔の抗争のゆくえは?

『真・女神転生』から大きなテーマとして登場したロウ(神)サイドとカオス(悪魔)サイドの争い。この抗争は今後のシリーズでも続いていくのだろうか?
「当然です。神と悪魔というのはこのシリーズ全体を通してのテーマですからね」(アトラス　広報)
それでは、プレーヤーはどのようにその抗争に関わっていくのだろうか?
「プレーヤーに判断を委ねるシステムになります」(同)
自由度は変わらないってわけだ。



ビシュヌ



シヴァ

『真・女神転生II』の
最新情報を待て!

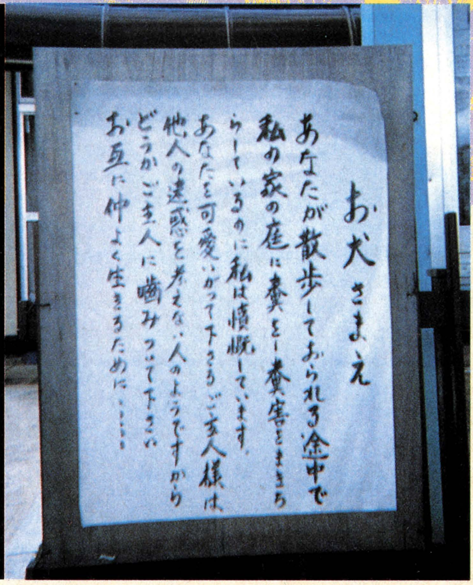
企画モノの締めはこれしかない！

メガテン町内会

ロウな看板賞

2000ガバス

岩手県



みきゴン

●選評　う～ん、たしかに正しい。まさに神（ロウ）の意志表示といえる看板だ。

カオスな外人賞

1500ガバス

宮崎県



ムンク

●選評　街で発見したコープスらしい……。胴に埋まりかけた死に顔がそれっぽいね。

無料奉仕

テーマは愛情さわやか4コマ　**メガテンフォトセッション**

愛の悪魔合体



南青山の怪人

カオスの善行

東京都



ウッチャン

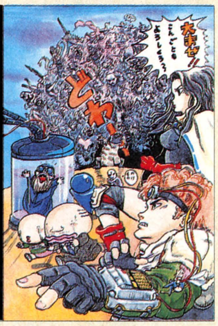
気分が悪くなったときカオスヒーローが介抱してくれました。いい人でした。

●選評　カオスが良いこと（ロウなこと）をするとけっきょく悪いことになる？

666ガバス

世紀末はがき

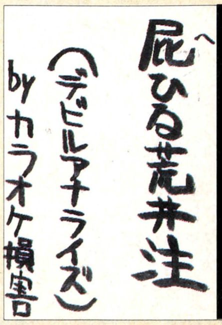
神奈川県



田中ひでお

●選評　やってくれます。町内会の田中先生必殺の内職プレーです。

高知県



フィッチマン

●選評　荒井注という言葉のシブさにつられて採用してしまいました。

規定原稿料

人気マンガ家が挑む！メガテン4コマの館



神奈川県　餅月あんこ

●選評　先生はパーマをかけて大人への脱皮を企んでいる模様。無垢な作品はこれが最後なのか？



岡山県　馬頭ちーめい

●選評　たしかにこんなヤツラに誘われたってだれも見向きはしないよねえ。

真・女神転生 千年王国への道

555 ガバス

メガテン版私の報告書

さあ、メガテン版報告書だ。ロウもカオスもニュートラルも、みんな寄っといで。コメントだってサービスしてちゃうよ。

◎『ストリートファイターII』で彼女との2Pプレーに燃えたオレは、数ヶ月後『真・女神転生』で**合体プレーに燃えた。**

富山県　貝を見る人

※う〜ん、『MOTHER2』発売のころには、君の彼女が母になっていると見た。

◎ギグラーいや**ノッカー**が好きだ。

東京都　フリークス・マイ・ラヴ

※元ファミ通スタッフ、ミニマム中村もギグラーと呼ばれていた。

◎カテドラルのような**ウンチ**を見た。

北海道　山谷ブルース

※たしかにアレはソレっぽい（意味不明）。でもアレは聖地なんだぜ。

◎**外道やくざ**になった。

東京都　カオス-ダーク

※スライムよりはいいでしょ？

1000 ガバス

愛のある風景 ゆりこと僕とヒロイン



茨城県　ムク

ゲーム内同様に、ゆりことヒロインのふたりに求められているヒーローの僕です。体力的にはキツイけど、満足してます。

●選評　う〜ん、たしかにこのモテかたは『真・女神転生』のヒーローなみ。でも3人とも若すぎるんではないかい？

キャラクターの真の姿を探る

福田有宵の メガテン人相占い



ヒーロー



主役ですロウともカオスともいいがたい彼の真の性格は？

この人は意志が強いですね。ゲーム中に3回は大困難に陥るでしょう。仲間の協力を求めると吉とでています。

ロウヒーロー



神の使いである彼の正体がいま暴かれる！　注：占いは転生前の顔を使用。

このタイプは実力と才能を十分に発揮できません。ちなみに飲食が好きで、肥満体質と言えるでしょう。

ヒロイン



相変わらずいい女である。できればおっぱい占いか陰毛占いのほうが……。

愛されるより愛するのが好きなタイプですね。男まさりですが家庭的な面があり、最後は愛の巣を作る、と出ています。

カオスヒーロー

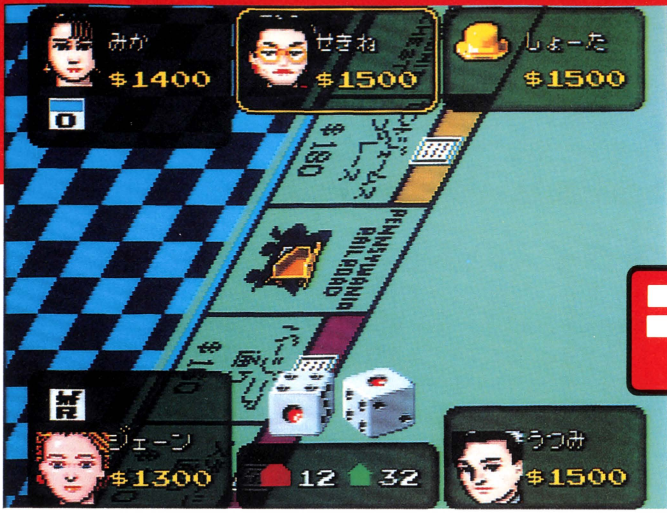


転生まえの顔を使用して彼のことも占った。この顔はヤバすぎるもんね。

リーダー願望が強い。彼のバックには巨大な力が控えていますね。ちなみに画面内の左側の場所が吉、となっています。

メガテン町内会、楽しんでいただけたでしょうか。メガテン好きのバカ町内会スタッフが作ったので、そのカオスパワーは本家にも負けていないはず……。もし好評ならパート2をやるので、とにかくはがきをくれい！

あて先はメガテン町内会 各コーナーまで



SF スーパーファミコン	ボードゲーム	バックアップ カートリッジ
	トミー　2月発売予定　9700円	8メガ

緊急速報2

モノポリー

世界各地で大会が催されている、名作ボードゲーム『モノポリー』。ファミコン版、そしてゲームボーイ版に続いてスーパーファミコンでも登場だ。ひとりでいても、『モノポリー』があれば、もう、さびしくないね!!

世界のボードゲーム、『モノポリー』がスーパーファミコンに!?

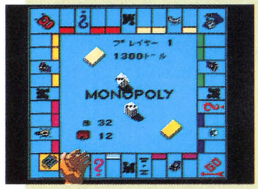
ボードゲームの名作『モノポリー』。ファミコン版、そしてゲームボーイ版に続いて、ついにスーパーファミコンでもグレードアップして発売されるのだ。

ファミコン版は最大8人までの対戦が可能。そして、ひとりで遊ぶときの対戦相手として8人のキャラクターが用意されていた。スーパーファミコン版では、8つの部屋が用意されており、すべての部屋を訪ね、勝ち抜き制覇するのがキミの目的なのだ。各部屋では4人（6人でプレーする部屋もある）の個性的なキャラクターがキミを待ち受けているぞ。合計で34人のキャラクターを相手に戦うってわけ。もちろん、コンピューターだけではなく、友だちとの対戦プレーもできるのだ。

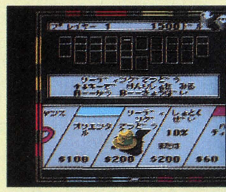
ファミコン版にくらべて、操作性もよくなっているぞ。ファミコン版は、ゲーム展開がスピーディーすぎて初心者にはわかりにくかった。しかし、スーパーファミコン版は、スピード調整もでき、そのうえルールの説明もしてくれる親切設計なのだ。

パワーアップして帰ってきた

ファミコン版



⬅大人の雰囲気を漂わせているファミコン版。



⬅ゲーム画面の視点も、ずいぶんかわった。



⬅最初のデモで糸井重里が『モノポリー』について語る。



⬆ロビーにいる人々に話しかけてみよう。

『モノポリー』って何だろう?

名作と呼ばれている『モノポリー』だが、ルールを知らない人も多いはず。ここで『モノポリー』のルールを簡単に説明しちゃおう。

基本的なルールはすごろくと同じ。ふたつのサイコロを同時に振り、出目の数だけコマを進めていくのだ。キミの止まったマス（土地）が、誰にも買われていなかったら、そこを買うことができる。以後、自分の買った土地にライバルたちが止まったらレンタル料をもらうことができるぞ。反対にキミが、ライバルの所有している土地に止まったらレンタル料を払うハメになるってわけ。

⬇取引なしでは、このゲームで勝つことは難しいのだ。



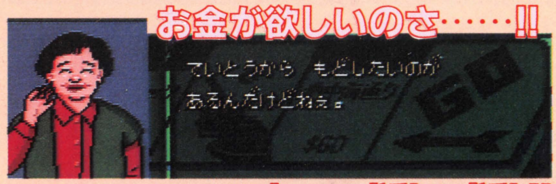


⬅ゾロ目が出たら、2回続けてサイコロを振ることができる。ドンドン、先に進め。

おしゃべりするから、おもしろい

個性的なキャラクターがそろっていたファミコン版に負けず、スーパーファミコン版にもユニークなキャラクターが続々登場するのだ。ときには、キミに語りかけたり、驚いたり、そして笑ったりもするぞ。いろんな表情でキミの目を楽しませてくれること、まちがいなしだね!!

お金が欲しいのさ……!!



⬅長時間プレーしていると、キャラクターに対して愛着がわいてくるぞ。

オ〜、感動、感動!!



⬅素直に喜ぶキャラクター。こっちまで、気持ちがいいね!!

キミは『モノポリー』王の頂点に立てるか!?

用意されている8部屋は、初心者向け、上級者向けなどに分けられているぞ。この8部屋のなかにひとつだけ、4人の強者が集まっている名人の部屋があるぞ。残念ながら、名人の部屋には最初のうちは入れない。ある条件を満たすことにより、晴れて名人たちと勝負ができるってわけ。名人たちと勝負し優勝すると、念願のゲームクリアーとなるわけだ。

この名人の部屋のほかにも、クイズが楽しめる部屋や、『モノポリー』に関しての説明を聞くことができる部屋など、いくつかのイベントが用意されているのだ。

◆クイズの部屋

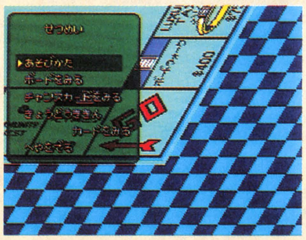
『モノポリー』に関するクイズが出題されるぞ。3ステージを見事クリアーすると、トロフィーをもらえちゃうのだ。1問の制限時間は20秒。レンタル料、『モノポリー』の生まれた国、家を建てるときの建設費など難しい問題が、たくさん用意されているぞ。

◆フリープレーの部屋

ここでは34人のキャラクターたちが、4人ずつランダムに選ばれて登場し、キミに対戦を挑んでくるのだ。残念ながら最初のうちは、まだ部屋には入れない。ある条件を満たすことにより、入れるようになるってわけ。いろんなキャラクターたちを相手に盛り上がろう。

◆モノポリー資料室

ルールやボードの内容を知りたい人のための部屋だ。親切に詳しく説明してくれるので、初心者でも簡単にルールを覚えることができるってわけ。チャンスカードや共同基金のカードの内容を知ることもできるぞ。



◆トロフィールーム

ここでは、いままでキミが勝ち抜いた部屋の数だけトロフィーが飾られているぞ。優勝トロフィーをたくさん集めることによって、最初は入れなかった部屋にも入れるようになる。がんばってトロフィーを集めよう。





⬅どの部屋を最初に訪ねるかは、キミの自由だぞ。最終的に、名人の部屋を制覇すればいいってわけだ!!

最初のゲームは、この4部屋で勝負だ!!

ダークパープルの部屋

1階の左から2番目の部屋。8部屋のなかで、もっとも初心者向けの部屋だ。ヘンな外人もいれば、いやらしそうなサラリーマンもいるぞ。卑劣な手を使うキャラクターはいない。まずは、ここで腕を試してみよう。



ケント・ユタハート

まじめな英会話教師。性格が素直すぎて、誤解されることも……。キビキビしたプレーをするぞ。



うさみ なつき

負けず嫌いのコンパニオンギャル。サービス精神は旺盛。みんなから好かれるタイプなのだ。

ライトブルーの部屋

近所のおばさん、そしてモノポリーロボットまで登場する奇妙な部屋だ。レベルは中級。ここで登場する2歳の天才児には気をつけよう。土地の売買は計画的で正確だぞ。子供だからといって、甘く見てはいけないのだ。



パブロフ

外人のようだが、ただのパンク兄ちゃんだ。『モノポリー』の試合を、自分のステージと勘違いしている。



くぼ みつこ

庶民的な『モノポリー』プレーヤー。どこの近所でもよく見かける、おしゃべり好きのおばさんだ。

ライトパープルの部屋

ここでは占い好きのおばさん、そして11歳の少女や小学生の男の子が、キミの対戦相手となるぞ。この部屋も、手のこんだプレーをする計画的なキャラクターはいない。キャラクターの会話が、けっこうおもしろい。



マダム・リリー

プレー中に水晶玉でサイコロの出目を占ったりする、少し変わった人。占いは、ほとんど当たらない。



しんばし てつお

鉄道に関することだったら、何でも好きという16歳の青年。鉄道以外のことは無関心なのだ。

オレンジの部屋

4部屋のなかで、いちばんの強者たちが集っているのが、この部屋なのだ。ユニークなキャラクターはいないが、それだけに強みが感じられる。この部屋の2階には、もっと腕のたつ上級者たちが待っているぞ。



うつみ りょう

世間によくいる、プレーボーイタイプの28歳の男性。しかしゲームに熱中している時はまじめ。



せきね まちこ

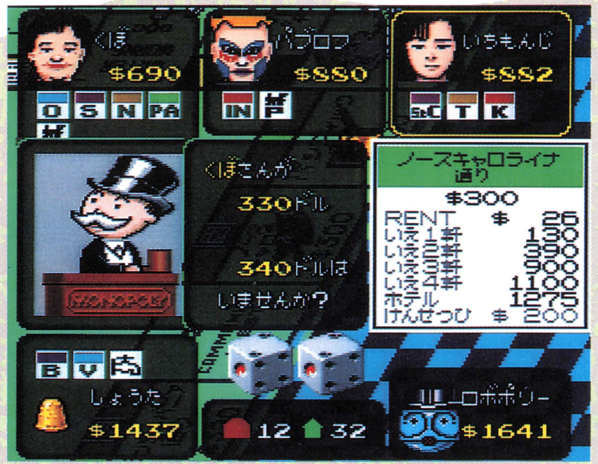
人生相談が職業の女性。話しかたや顔色で、相手の心の内を読むことができる人なのだ。

さあ、さあ、そろそろゲームを始めましょ〜う!

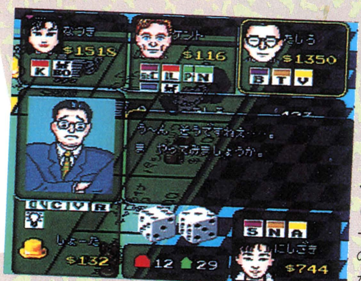
『モノポリー』でお金を増やしていくには、やっぱり土地を買うのが手っ取り早いぞ!! 序盤戦のうちに、誰も買っていない土地をドンドン購入しよう。同じ色の土地をすべて買い占めると、その土地に家やホテルを建てることができるのだ。家やホテルを建てると、レンタル料も倍増するってわけ。しかし、同じ色の土地を買い占めるのは難しい。そこは、ほかのキャラクターたちと土地の交換をしたり、金銭で売買などの取引をして、じょじょに土地を買い占めていくのだ。土地を買い占めたらこっちのもの。優勝は目の前だぞ。



⬆高価な土地は、もちろんレンタル料の値段も高い。なるべく高価な土地を買い占めよう。



⬅自分が止まったマスが誰のものでもなく、そのうえ自分も買わなければ、強制的に競売に出すことになる。



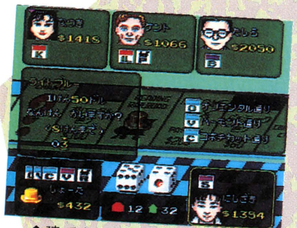
⬅土地の取引には、キャラクターも真剣。取引のしかたで勝利が決まるぞ。



⬅所持金が少なくても、最初のうちは無理にでも土地を買おう!!

➡高価な土地は、家やホテルを建てる値段も高い。しかし、あとでもうかるぞ!!

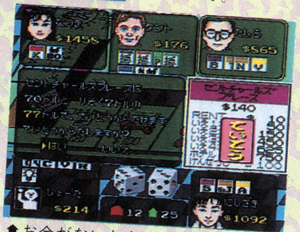




⬆建てられる家の数は決まっている。早く建てた者の勝ちだ。

⬇さあ、競売だ、競売だ!! なるべく参加して、土地を手に入れよう。





⬆お金がないときは、持っている土地を抵当にいれて、金を作ろう。

チャンスをつかめ!! チャンスカード

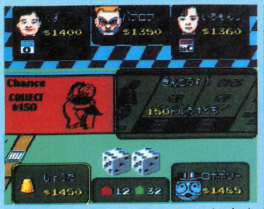
『モノポリー』は全部で36のマスに取り囲まれている。このなかでチャンスカードを引ける場所は3ヵ所。全部で16枚のチャンスカードのなかには、ラッキーな出来事もあれば、アンラッキーで悲しい出来事のカードも含まれているぞ。カードのよし悪しは、運に任せるしかない!!

➡カードを引くたびに、キャラクターの表情が変わる。





⬆序盤戦では、ドンドン土地を購入しておきたいもの。200ドルは大金なのだ!!





⬆➡運命の分かれ目だ!! お金をもらうイベントよりも、指定された土地に進もう、という内容のチャンスカードが多いぞ。

社会福祉事業へ参加しよう!!

共同基金カードもチャンスカードと同様に3ヵ所に設置されているのだ。教育費や税金といった出費する内容のものが多い。16枚のカードのなかには、想像できないくらい膨大な金額を請求されるカードもあるぞ。共同基金カードで破産……、なんてことも珍しい話じゃないのだ。



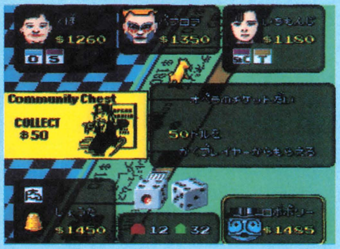
⬅クリスマス基金って、何に役立つものなんだろう?



⬅オーッ、ワタシ、コマリマシタネ!! って感じのジンガイ。

➡税金とはいえ、なんか納得できない、このカード。ん〜、不満だ!!





⬆みんなから、50ドルもらってオペラを見よう? ぜいたくなカードだね。

開発状況

ほぼ完成しています。いまは、難易度の調整をしている段階ですので、楽しみにお待ち下さい。 トミー 及川

NEW SOFT 新着ゲーム通信



SF スーパーファミコン 全日本プロレス

スポーツ　カートリッジ

メサイヤ　'93年発売予定　価格未定　16メガ

福沢ジャストミート朗もビックリの出来ばえ!

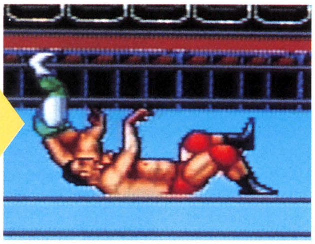
昨年、旗揚げ20周年を迎えたプロレス団体の老舗、全日本プロレス。オーソドックスなスタイルのレスリングが好評で、ファンも多い。その全日本プロレス公認のプロレスゲームがスーパーファミコンで登場するぞ。16人のレスラーはもちろん実名。馬場、鶴田といった重鎮はもちろん、三沢、川田のような若い世代も参加。ハンセン、ゴディーなどの外人勢も加わって熱戦、激戦をくり広げるのだ。

全日本プロレスの特徴を活かしたゲームモードは全部で7つ。シングルマッチの3冠統一ヘビー級選手権をはじめ、タッグマッチ、リーグ戦、エキシビションマッチ、鶴田軍VS超世代軍のサバイバルマッチとじつに多彩。また、初心者のための練習モードとして、ジャイアント馬場のプロレス道場があるのもうれしいよね。

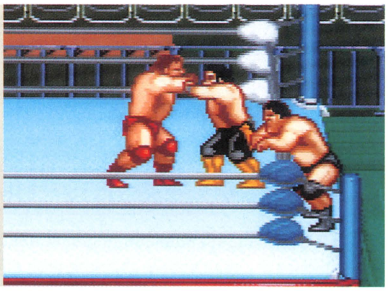
さらに、オープニングや入場シーンのアニメーション、試合後のプロレスニュースなど、ビジュアルシーンも豊富。試合をいっそう盛り上げてくれるのだ。



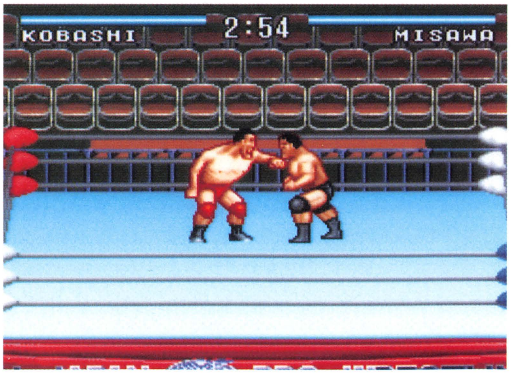
➡相手の首を抱えこんだ!!



⬅体勢を回転してDDT!!

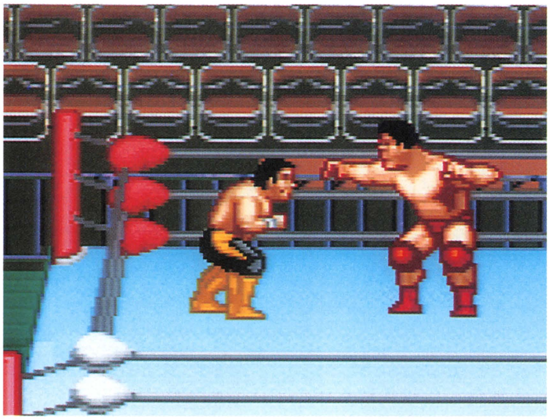


➡タッグマッチはコンビネーションが大切。やばいと思ったら、即タッチだ! 俺に任せろって感じ。



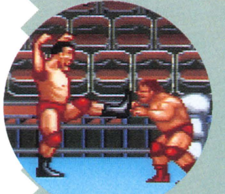
➡関根勤を思い起こしてしまう逆水平チョップ。技の種類も豊富だぞ。

これぞまさに肉弾戦!



➡身構える川田。動作のパターンが多く、なめらか。

必殺!! 16文キック



⬅相手の顔面近くにヒットする16文キック。レスラーの大きさが極端に異なるケースだ。



➡伝家の宝刀、ウエスタンラリアート。衝撃で汗が飛び散るほどの威力を持っているぞ。

ウエスタンラリアート

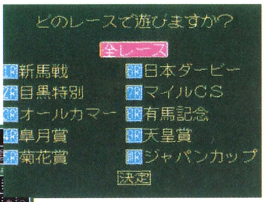
FC ファミコン カジノダービー

テーブル / カートリッジ

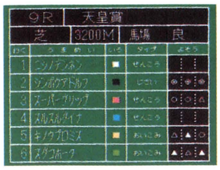
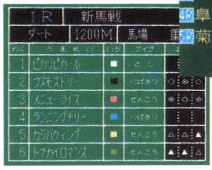
ヨネザワＰＲ21　3月19日発売　5500円(予価)　1メガ

多人数プレーに最適のパーティータップに対応しているダービーゲーム。６人までの参加が可能だぞ。参加メンバーそれぞれが馬を調教し、騎手となって全10レースを勝ち抜くのだ。また、馬券を買って馬に賭けるモードも用意されている。一発大穴を狙ってみよう。

走る、賭ける、当てるで億万長者になろう！



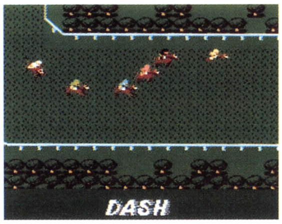
⬆ＧⅠを制するまでがんばれ。

目指せ天皇賞



➡レースは６頭立てで行なわれる。ライバルに負けるな！



⬅タップを激しく叩いて猛ダッシュ。あと一歩だ！

PC PCエンジン CDバトル 光の勇者たち

テーブル / スーパーCD・ROM²

キングレコード　3月19日発売　6300円(予価)

バーコードバトラーのCD版ともいえる『CDバトル 光の勇者たち』がスーパーCD・ROM²で登場する。キャラクターを作るもとになるCDは音楽からゲームまでなんでもオーケー。お気に入りのCDのなかから最強のパーティーを見つけだし、友だちのキャラと対戦しようぜ。

これからは強いCD捜し



⬆３人のパーティーは、戦士、魔法使い、僧侶などのキャラクターから自動的に決定されるのだ。



⬆美しい背景がいくつも用意されている。これは神殿かな。



⬆魔法攻撃もあなどれないぞ。

ユーミンのCDで勝負!?

PC PCエンジン 幻蒼大陸オーレリア

アクションRPG / スーパーCD-ROM²

タイトー　2月26日発売　7800円

『幻蒼大陸オーレリア』は、横スクロールのアクションRPG。キミはかつて最後の楽園といわれたオーレリアを舞台に、何者かに故郷の町を破壊された主人公となって犯人捜しの旅に出るのだ。やがて主人公は、５つの国々に分裂しているオーレリア大陸に最終戦争を引きおこす、最終剣の伝説の物語に誘われてゆく……。

冒険の途中で仲間になってくれる人物はふたり。ただし、そのなかのひとりだけしか戦闘させることができないのだ。それぞれのキャラは、使える武器や魔法が異なっているので、敵の性質や状況に応じてじょうずにキャラクターを交代させよう。うまくピンチを切り抜けることも可能だぞ。

ショップで買い物



⬅武器屋以外にもさまざまなショップが登場。

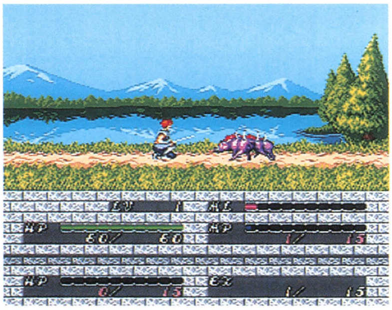


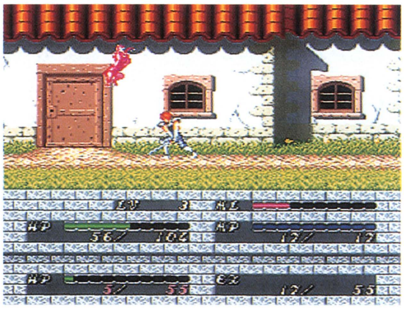
⬆王様に謁見。国際的な情勢に通じているはずだから、何か犯人の手がかりが得られるかも知れないぞ。

⬇町の人の話も、貴重な手がかり。町にはできるだけ立ち寄るようにして、町の人全員とお近づきになろう。



⬇危なくなったら仲間に交代してもらっちゃおう。





⬆異常に跳躍力のあるモンスターだ。叩き落とせ！



幻想的な世界の冒険物語

PC PCエンジン 双截龍II ザ リベンジ

アクション / スーパーCD・ROM²

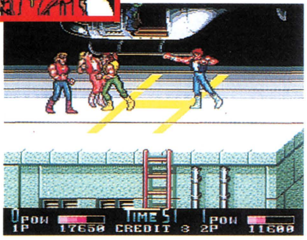
ナグザット　3月発売予定　価格未定

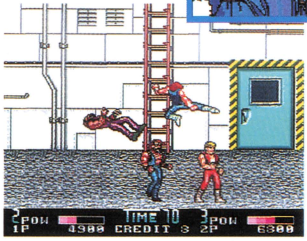
アーケードで出ていたアクションゲームの移植作。ＰＣエンジン版は、ファミコン版よりもキャラクターが大きくなっているのだ。また、CD-ROMということで効果音、BGMも臨場感バツグンになっているぞ。必殺ワザを使いまくり、敵をなぎ倒していこうぜ。

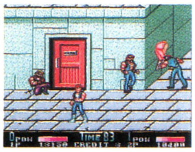


ふたり同時プレー可能
必殺ワザが爆裂するぜ



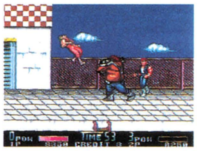






⬆⬅多彩なワザとステージが用意されている。飽きさせないぞ。

⬆➡必殺ワザの旋風脚。各面には凶悪なボスが待っているのだ。



生き残れるか!?

MD メガドライブ シルフィード(仮題)

シューティング / CD-ROM

ゲームアーツ　発売日予定　価格未定

その昔、PC-88というパソコンで出ていたシューティングゲーム。メガ-CDという高性能のハードの力を借りて、すべてがパワーアップして復活したのだ。これまでにない疑似的な３Ｄの視点は一見の価値あり。シューティングというジャンルに喝を与える１作だ。

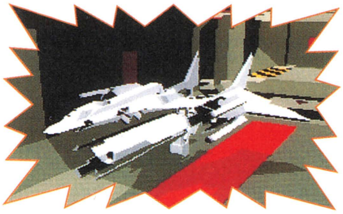


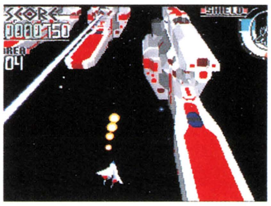
⬆ぐり、ぐり、ぐりっと動いてます。



⬆敵基地に潜入。スリル満点じゃのう。

イカす奥行き感ですなあ





⬅ひゃあ、どでけぇー。

MD メガドライブ スプラッターハウスPART3

アクション / カートリッジ

ナムコ　3月発売予定　価格未定　容量未定

独特な雰囲気でファンが多いホラーアクションゲームの最新作。『3』では、主人公リックは敵をつかんで攻撃したり、投げ飛ばしたりできるようになったぞ。また、一定の条件でリックは変身、必殺ワザを出せるようになったのだ。ストレス解消には、この１本を。



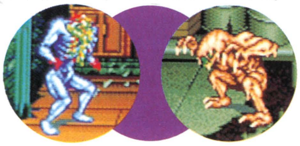


⬅不気味な仮面と一体化したリックは強烈。

KILL'EM ALL!!



⬆➡つかんで攻撃したり、投げ飛ばしたり。格闘ゲームファンも満足です。必殺ワザもグロい。まさに血まみれだぜ。



⬆グチョネチョした敵モンスターども。

MD メガドライブ ローリングサンダー3

アクション / カートリッジ

ナムコ　発売日未定　価格未定　容量未定

ひとりプレー専用のアクションゲーム。主人公は通常のショットのほかに、レーザーやバズーカといった９つの特殊武器が使えるぞ。しかし、各ステージに特殊武器はひとつしか持っていけないので要注意。ステージごとに最適な武器を選択して、全10面を戦い抜け。

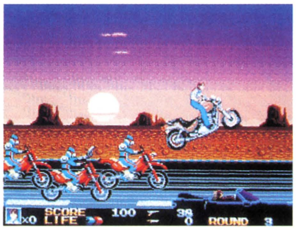
孤独な闘いが始まる!!



⬆特殊武器バズーカで敵を攻撃だ。



⬆斜め上にも武器は撃てるぞ。



⬆この面は高速にスクロールする。



⬆水上バイクに乗ってチェイスだ。

MD メガドライブ らんま1/2～白蘭愛歌～

アドベンチャー
CD-ROM

メサイヤ　3月発売予定　価格未定

大人気マンガ『らんま1/2』をモチーフにしたアドベンチャーゲームだ。メガ-CDのスペックを活かして、全編途切れることないアニメでストーリーが展開していくぞ。

使用された原画枚数は、PCエンジンで出ていた『らんま1/2～とらわれの花嫁～』の約2倍。画面サイズも横に広くなって、迫力あるものにパワーアップしているのだ。

もちろん、シナリオはオリジナル。原作やアニメをすべて知っているファンでも、新鮮な気持ちでプレーできること間違いなし。

オンナとオトコ どっちなんだ？



➡おなじみのキャラクターが総登場するぞ。ファンなら、やるっきゃないよね。



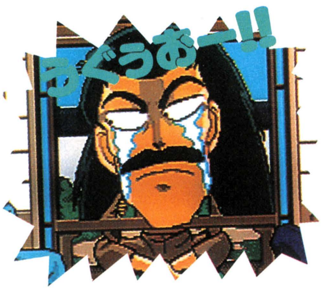
⬆主人公の乱馬は、中国の呪泉郷の呪いにより水をかぶると女の子に変身してしまう。



➡呪いを解く方法があると聞いた乱馬は……。



➡声優の配役はアニメと同じなのだ。安心して、楽しんでちょうだい。



ごきげんな世界なんだな

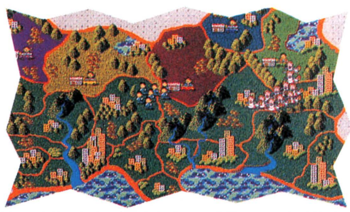
MD メガドライブ いしいひさいちの大政界

シミュレーション
CD-ROM

セガ　発売日未定　価格未定

政治をテーマにしたシミュレーションゲーム。X国を舞台に、キミは代議士候補の秘書となって、政界をめざすのだ。ゲームは2部構成になっている。まずアイテムを集めたり、支持率を上げたりする。そして選挙に臨むというわけ。政界への道は遠く、厳しいぞ。

どうせならドンの座をねらえ!!





⬆とりあえず地方選挙で踏んばってくれ。

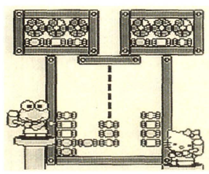
GB ゲームボーイ サンリオカーニバル2

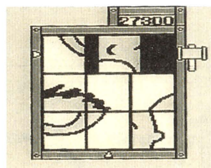
アクション パズル
カートリッジ

キャラクターソフト　3月発売予定　3296円（予価）　512K

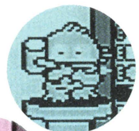
おなじみのサンリオキャラが登場するアクションパズルゲーム。落ちてくるキャンディーを縦、横に3つ以上並べ、消していく〝キャンディーパズル〟。バラバラになった絵を組み立てていく〝パネルパズル〟。この2つのゲームが、メルヘンの世界で楽しめるのだ。

おとぎばなしのようなホンワカしたゲーム!!





⬆ステージの数は全部で10面だぞ。パネルパズルだけを遊ぶこともできるのだ。

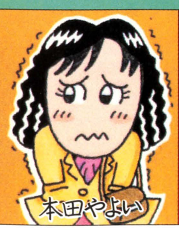


➡ハンギョドンだ。ぐびぐびしてるなあ。



⬅たあ坊です。操作するキャラを選べるぞ。

やよい♥秋恵の HYPER 新着情報



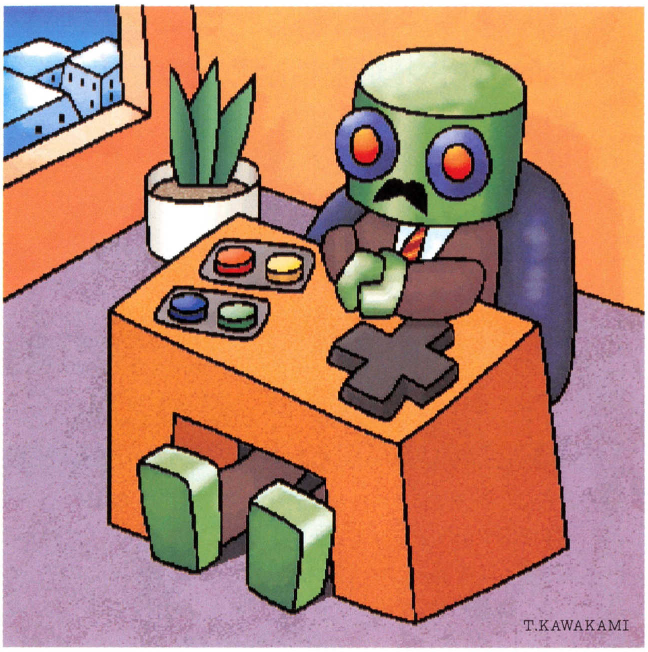


秋恵　アハ～ン。ウフ～ン。
やよい　ニヤニヤしていいことでもあったの？　ヘンな顔ね～!!
秋恵　先輩!!　あたし、いま悩んでるんです。昨日の夜、考えたんです。猫や犬が、足踏みしたところを見たことありますか？　できるのかなぁ？
やよい　ちょっと、言ってもいい？
秋恵　先輩、見たことあるんですか。
やよい　あんたって、ほんとに幸せな人間ね……。あたしなんて、恋の板挟みで悩んでいるってのに……。
秋恵　ヘェー、ヘェー、鯉を洗濯バサミではさむのって難しいんですか？　たしかに、難しそうですね。
やよい　はぁ～（ため息）。悩みながらも仕事をするあたしっていたいけ……。
秋恵　どこの毛が痛いんですか。
やよい　（無視）こんな、美しく、ウブなあたしだから、ビー・ピー・エスから、どこの雑誌にも載っていない情報を聞き出すことができたのね。
秋恵　どこの毛が痛いんです。ワキ？
やよい　うるさいわねぇー、違うわよ。ワキの毛なんて痛くないわよ。せっかく、いい雰囲気だったのに。でも、ビー・ピー・エスがポリゴンでレースゲームの開発を始めるっていうのには驚いちゃった。もちろんスーパーファミコンなんだけど、まだ発売日は未定なんだって。あたしだけに教えてくれたのよ。
秋恵　もしかして、ヒゲが痛いの？
やよい　そして、そして、何と光栄からも、新情報を聞き出せちゃったのよ。これも、どこの雑誌にも載ってないの。きっと、あたしの美貌のせいね……。パソコンからの移植で、RPGの要素を含んでいるシミュレーションゲームをスーパーファミコンで発売するんだって。タイトルが公表できないってのが残念ね!!　春に発売する予定だって。
秋恵　もしかして、アソコの毛でしょ。ふふ、先輩、恥ずかしいからって隠さなくてもいいんですよ。みずくさい。
やよい　そして、なんと、EPIC・ソニーまでもが、あたしの美しさにひざまづいたのよね。
秋恵　えーっ、スネ毛が痛いの!?
やよい　スーパーファミコンのソフトを2本開発しているんだって。そのゲームタイトルらしきものが、『白熱プロ野球'93　ガンバリーグ』のマニュアルのどこかに載っているっていうから、あたし捜しちゃったわよ。さっき、やっとタイトルを見つけたの。開発状況だけど、50～70パーセントは出来上がっていて、暖かくなるころ発売する予定らしいわ。みんなも捜してみてね。
秋恵　そうか、暖かいのは、毛にいいのか……。先輩、毛を、お大事にね!!

WEEKLY ファミコン通信

1993 1・29

EDITORIAL INFORMATION



―次号特集は―

ビンボーゲームライフ

苦しくても貧しくてもゲームは楽しい……。そんな貴方にお届けするビンボーゲームライフ!

次号は **1/22** 発売です　定価290円

■発行人：藤井章生　■編集人：塩崎剛三　■編集長：浜村弘一　■副編集長：野田稔　■デスク：鈴木賢一、田原誠司、渡辺江里　■サブデスク：鈴木弘明、中治和哉、二木康夫、山本伊知郎　■編集スタッフ：森好正、入澤貴志、柴田英春、川村和弘、永野恵美子、水間勇一、小林和弘、加藤克明、松本元、堀尾尚美、澄田雅範、永瀬健太郎、酒井慶太、坂本武郎、長谷部勲、澤田剛、広瀬栄一、内沢裕一、青山良、羽田隆之、野崎平路、国領雄二郎、清水早百合、大庭聖子、泉和子、馬越美保　■制作スタッフ：山田康幸、鎗田準次、斉藤大助、西山哲也、川端康雄、川辺宏二、村田順一、井沢利昭、佐々木幸子　■フォトグラフ：水科人士、八木澤芳彦、吉田武、木村早知子、宮野知英　■進行：樹村頼子、東谷保幸、栗原和子、川崎学　■編集協力：美村孝之、河上英人、石井宏之、岩沢篤子、米田崇、江崎和生、坂本達哉、下澤洋、中村真也、佐々木秋恵、中川健太郎、永井丈伸、是枝良昌、中堀優、安藤龍幸、服藤泰如、斉藤伸、渋谷洋一、梶原智、水野多希子、宮岡寛、菊地薫、加藤博一、香山リカ、スチャダラパー、ケイ・ライターズクラブ、ターニング・ポインツ、編集スタジオ岩井、レッカ社　■制作協力：門ロデザインルーム、今井デザイン事務所、PALSTUDIO、石川かおる、溝江由紀子、高野睦子、町山真樹子、橋本康人、山田由香里、矢野朱美、伊藤誠司、川辺真実、藤原雅樹、辻秀和、佐和健治、古川誠之、吉田大介、野島弘司、長島弘美、持丸一昭、梶浦陽子、斎木健士　■広告営業：米澤祐子、原重美、佐藤玲　■雑誌営業：中島直也、鈴木勝徳　■出版業務：中尾敬子　■出版局局長：西村弘紀　■出版局副局長：小島文隆　■出版局営業統轄部長：能勢仁　■出版総務統轄部長：別所聖一　■アメリカ駐在：ケイコ・ランドルフ

おたより・クイズ・プレゼントのあて先は
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル　㈱アスキー　ファミコン通信編集部　「○○○○○」係

CALENDAR　1.15-1.29

1.15	FRI	●ワイリー&ライトのロックボード ～ザッツ・パラダイス～
16	SAT	●ヨーロッパ戦線 ●ヨーロッパ戦線
17	SUN	
18	MON	
19	TUE	アスキーコミック 2月号発売
20	WED	
21	THU	
22	FRI	週刊ファミコン通信 2月5日号発売 ●負けるな! 魔剣道 ●ドラゴンズ・アース ●うしおととら ●ポピュラス2 ●マイト・アンド・マジックBOOK II ●仮面ライダーSD グランショッカーの野望 ●メタモジュピター
23	SAT	
24	SUN	
25	MON	
26	TUE	
27	WED	
28	THU	
29	FRI	週刊ファミコン通信 2月12日号発売 ●スーパー倉庫番 ●Q・bert3 ●クリスティーワールド ●信長公記 ●ナムコットオープン ●スーパービックリマン ●ワールドクラスラグビー ●F-1 SENSATION ●ふしぎの海のナディア ●ゆみみみっくす ●ザ・キックボクシング ●リングレイジ ●新日本プロレスリング公認 闘魂三銃士

●スーパーファミコン　●ファミコン　●PCエンジン　●メガドライブ　●ゲームボーイ　●ゲームギア　●ディスクライター書き換え

本誌の内容についてのご質問は、祝日をのぞく毎週火曜から木曜の午後2時～4時のあいだに☎03・3796・1916まで。

1083014

MASAYA メサイヤ

スーパーファミコン®は
任天堂の商標です。

SUPER Famicom®
LICENSED BY NINTENDO

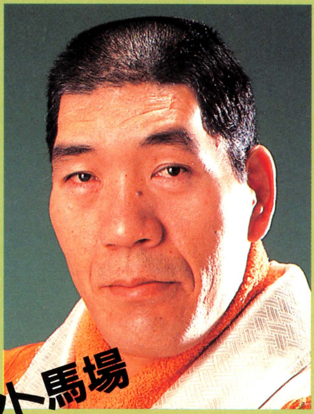
~~S.F.C~~ スーパーファミコン
プロレスゲーム 初

'93夏、
新登場予定

最大容量
16メガで、新登場。

プロレス技監修アドバイス
ジャイアント馬場

超リアルプロレスゲーム
「全日本プロレス三冠ヘビー級王者への熱き戦い」



世界の巨人
ジャイアント馬場

全日本プロレスマットで
活躍する選手、必殺技が
そのままソフトに登場!

現在マットで繰ひろげている
生のプロレス、生の感動、
興奮をそのままゲームに再現!

今、プロレスファンに送る
戦う男達の
熱きメッセージ!



全日本プロレス

とってもナイスな体当たり連載野郎達
P 営業戦隊(えいぎょうせんたい)
マルピーファイブ 5
MULTI PURPOSE FIGHTINGFORCES

セールストーキング/ACT.17

ムチョー!隊長のアカピーだ。おめでとう。お年玉は計画通りたまった?友達からのくだらないギャグ連発の年賀状にギャフンとしたか?おみくじで小吉あたりを引いたんじゃないか?「おもちを喉に…」なんてニュースに「まただよ」なんてつぶやいただろ?さて、こんな楽しい新年の幕開けにと、魔物ハンター妖子の宣伝だ。もうお店には並んでると思うケド、PCエンジンSCD-ROM²のデジタルコミック。コレ用に横長の「妖子横たわりセクシーポスター」も作ったから、お店でよろしく。じゃ、1/29にまた会おう。!



TVゲームの開発スタッフ
募 集!
グラフィック、サウンド、アニメーション(原動画・演出)の経験者を熱望。腕に自信のある方は
☎03-3486-6314(沼田)まで!

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
お問い合わせ 〒106 東京都港区西麻布4-16-13第28森ビル TEL.03-3486-6314・5(代表)


俺たち賞金稼ぎ、
モンスター退治はまかせとけ!!
賞金稼ぎ
RPG
WANTED
20万G!!
軍艦サウルス
たおした
つもりで
いやがる…

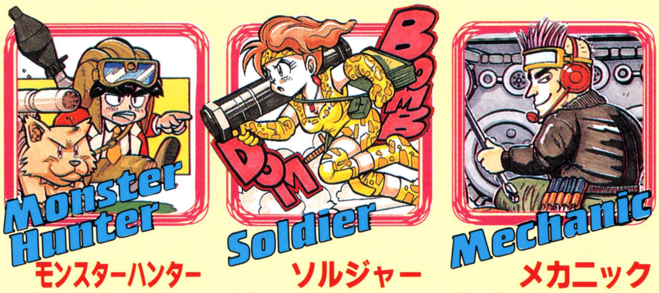
これがモンスターハンターだ!!

手配犯を倒せば、賞金もガッポリ！

時は近未来。人類が築き上げた輝かしい文明は、崩壊した。ガレキの中からモンスターが現われ、残された人々を襲い始めたのだ。モンスターハンターとは、賞金のかかったモンスターを倒し、その金で戦車を改造したり、とんでもないゼータクしたりする賞金稼ぎなのだ。



個性豊かなキャラクターがズラリ。



モンスターハンター
戦車の操縦・戦闘にかけては天才だぜっ。

ソルジャー
肉弾戦に持ち込めば、アタイの勝ちよ。

メカニック
手グセは悪いけど、戦車の修理はまかせてくれよ。



手配ポスター
指名手配犯はポスターを見て確認。四天王を倒して大金を稼ごうぜ！

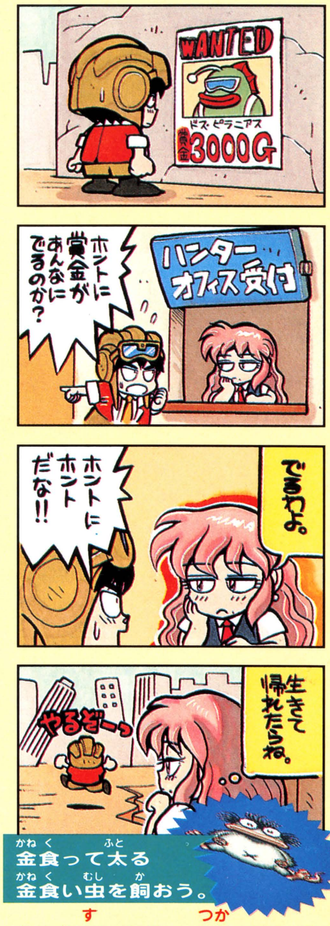
バトル
アニメーション効果もバッチリ。パトリオットも登場する興奮モノのバトルシーンだ。





ハンターオフィス
手配犯の情報収集、賞金の受け取りをする場所。16匹もいるから情報はシッカリ集めよう。

賞金でリッチ!!



自分で稼いだ金だから好きに使え！



大金かけて改造！その1
エンジンの馬力を上げよう。守備力もアップするし重い武器も積めるようになるぞ。

大金かけて改造！その2
戦車に主砲を3本も付けるなんてムチャも。これでモンスターを一撃だ！



思いっきりムダ遣いゲーム
フロッグレース、的当てゲームで持金を増やそう。

おつまみ女
欲しくもないのにやたらと注文を取るカワイイ？女。

インテリアショップ
植木、名画、家具。なくても困らないけどゼータクは気分イイ。

スーパーファミコン用カートリッジ RPG

METAL MAX 2

1993年3月発売・希望小売価格 9,500円(税別)

全員が必ずもらえる「METAL MAX2」三大特典実施中！

その1 全員に「原画集」プレゼント　**その2** 開発取材小冊子　**その3** ゲーム紹介ビデオ

「METAL MAX2」を購入予約した人全員にキャラクターデザイン担当の山本貴嗣先生のステキな原画集をプレゼントします。詳しくは店頭で。

(応募期間：1月20日～2月28日・当日消印有効)

●申込方法
その2、開発取材小冊子、その3・ゲーム紹介ビデオは応募された方にもれなく差し上げます。返信用切手（小冊子＝175円切手、ビデオ＝360円切手）を同封し、あなたの住所、名前、年齢、学年（職業）、小冊子（またはビデオ）欲しいと書いて次のあて先まで。

〒167　東京都杉並区南荻窪4-41-10　データイースト（株）読者プレゼントFT係

SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO

DATA EAST データイースト株式会社
〒167 東京都杉並区南荻窪4-41-10 TEL.03-3398-5317

WEEKLY ファミコン通信 no.215
定価290円(本体282円)
週刊ファミコン通信1月29日号（毎週1回金曜日発行）
第8巻　第5号　第三種郵便物認可　株式会社アスキー発行
発行人　藤井章生　編集人　塩崎剛三
〒107-24　東京都港区南青山6-11-1　スリーエフ南青山ビル
☎03・3486・7111(大代表)　☎03・3796・1916(編集部)

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷　©ASCII 1993
T1026255010297　雑誌26255—1/29

週刊ファミコン通信1＊29 真・女神転生Ⅱ、聖剣伝説2の必殺スクープ爆発号！

ASCII